动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

78

清和月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事

『舰娘嘉年华总集篇』

4GB DVD光盘

nico月月报
『干支魂』OP、ED
『亚尔斯兰战记』ED
『山田君与七魔女』OP
『高达G之复国』OST
『魔法少女奈叶ViVid』OP、ED
Key 15th Fes. Pamphlet CD



3 中国原创同人海报x2
『吹响！上低音号』海报x1
『Show By Rock!!』海报x1

2 Lovelive收藏卡第二弹打工/甜品篇
全SR·UR（未觉醒&觉醒）18枚

1 舰队Collection岛风
精美竹骨金属轴
40节风速折扇

4 键山雏全身纸模

四月是你的谎言！
2015年愚人节趣闻总结

不完全宅女之歌
专访半次元人气coser Himari原谣

声优御三家下限何在？
笑侃『CROSSANGE 天使与龙之轮舞』

『车轮国』与『G线』之后的人性光辉
评析AKABEiSOFT2新作『我的一人战争』

美少女游戏中的风土人情
不起眼的丸户史明圣地巡礼之路

女装少年画师旗手
のり太与“瑞穗”与“奶糖罐”的那些人和事（上）

性格多彩的最理想型舰队驱逐舰
『舰队收藏』之“阳炎”型驱逐舰篇（上）

才不是叫你们用这个去勾搭腐女
宅也可以的女性向页游『刀剑乱舞』

从『永生之酒』到『无头骑士异闻录』
脑洞无限大的成田良悟和他的小说们

二次元狂热



本期封面作者：obiwan&xin
本期封底作者：swd3e2

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华、封印骑士
美术：塔里、小茧

博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”



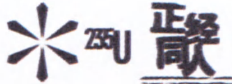
征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

腾讯动漫　sina 新浪动漫
首席网络合作媒体

合作同人社团









光盘目录

nico 月月报
『干支魂』OP、ED
『亚尔斯兰战记』ED
『山田君与七魔女』OP
『魔法少女奈叶 ViVid』OP、ED
『高达 G 之复国』OST
Key 15th Fes. Pamphlet CD



安卓客户端



苹果客户端

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



正在编辑部众人忙着刷 LL 活动的时候，一向不合群的白石少年加入了新的邪教——另一款手机音游的 SHOW BY ROCK！不得不说新番动画的宣传足够有效，看看沉迷其中，反复点击读取界面发出“nyan nyannyannyan”奇怪声音的少年就知道了……药效够足。顺便，到目前为止编辑部内已经被成功安利 3 人了。

还有，又到了一年一度的高考 Event！各位高三党加油加油啊，努力了这么多年，再有几天就能获得毕业生的称号了，之后美好的二次元生活在等着你们～





79 期封面作者：PSD 改（出自《镜痕似水》u235 出品）
79 封底作者：sky（出自《ENDLESS LOVE》洗熊公社出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

阿卡林　女　成都

最近有想法出 Cos！谁能告诉我 Cosplay 的体验是怎样的？河蟹子给我勇气吧！

:Cos 是一种超脱次元的体验，将自我融入喜欢的角色中，用自身去表达喜爱之情，既会害羞又会兴奋，飘飘然仿佛身体离开了地面……重要的是，想做就速速行动吧，它是一种唯有亲身体验才能明白的感受，你一定会喜欢的。

sunto_vor　男　北京

国行 PS4 不锁区的消息可以说让咱很纠结……虽然叉波克死也跟风解锁了，想了想还是要守护姨夫的微笑吧（当然先攒钱……）但是 PSN 总觉得还是有缺憾，同时又支持支付宝感觉很方便 OTL 呃啊啊啊纠结啊……（就看之后灵魂大作会不会有汉化吧……）

：索大好！国行游戏机的引进整体来说是件好事，至少我们看到了索尼和微软爸爸在这方面做出了努力，前途肯定还是困难重重的，之后会怎样河蟹子还是尽量保持乐观心态吧。而且，三 X 无双都引进了说明审核机制还是有一定宽容度的，其他大作也不会少吧。（怎么忽然变成游戏杂志了……）

阿尔法的豆子　Robot　帝都

已经忘记是偶然间在哪里发现的了，一直很喜欢一部漫画『横滨购物纪行』，跟一般的末世题材作品完全不同，是很清馨的感觉。抱着看了一遍又一遍，飞行器上面的到底是谁呢？作者还真是很喜欢飞行器，在这样一部风景漫画里，发现引擎描写的很精细，另外阿尔法她们的编号上也有埋藏梗哦。最近才发现居然有过动画化，虽然跟漫画的感觉有些微妙的差异，但是能动画化真是太好了，真的是太好了（因为很激动所以说两遍）菜心 prpr

兴奋起来写着写着就完全不像回函了 OTL……不知道能不能登上，但是真的很想推荐给河蟹子和大家。

：这位读者的热情确实感受到了。河蟹子也很喜欢这部作品的！漫画看起来就像散文一样，可以看多少遍都不会腻，按照学姐式形容法大概就是松茸饭和麦茶一样的吧。同样推荐给各位！

饼叉丙　男　宁波

_(:з」∠)_4 月番刚开播五月病就提前发作了怎么办……小编们五月加油哦……

：唔哇……还真是超级没干劲充满五月病气息的回函呢……就算是宅也要保持健康的生活态度哦，不然怎么追有生之年系列呢？

夏露　男　青岛

夏天又到了……身为一个非典型肥宅，家中收藏好几打宅 T，但因为太羞耻了除了漫展都不敢穿出去，真佩服那些敢于明目张胆在外面穿羞耻宅 T 的人。要做到满身周边的深度 Aji 人程度是需要多大的勇气啊。

：其实很多深度宅都藏得很深，从外表举止看不出任何二次元的影子，但经历了各种洗礼后精神俨然与御宅之魂合为一体，不需任何装饰……其实喜欢穿什么是个人自由啦，只要在不影响到他人的情况下，展现一下自己也是自信的一种表现吧。

千鬼　触手　上海

问候河蟹子和小编们。虽然买杂志很多年了，但是一直没有写过回函…感到很不好意思。这次因为突然发现电子版还是挺方便的，就写下了这头一次回函。感谢二次元伴随我度过了从高中住校最无聊的那段时间，每个月翻开杂志第一页看到河蟹子吐槽大家的时候就是最轻松的了。（不知道河蟹子会怎样吐槽这张回函呢）

PS. 虽然不会面对提笔忘字的窘境，但是反而感觉电子版回函有个问题就是不像纸制品那样，好多话都是打出来又删掉……最后不知道要说什么好。

：第一次给河蟹子了！是初 X 呢 =w= 破 X 可喜可贺 =w=【大叔腔】话说这位同学性别是触手真的没问题么？说不定跟 jedi 很有共同话题吧。回到正题，首先感谢这位同学正经的回函，然后就是欢迎大家踊跃给河蟹子寄信啊，每一封河蟹子都有认真看过的。河蟹子太寂寞的话会死掉哦～



BY 游江平浪 よく出来た！





同样来自 游江平浪 的新作品，同学真是一位手工达人



宅收藏





『LoveLive』手办全家福

出品：chara-ani　价格：60,000 日元

造型出自『LoveLive!First Fan Book』封面插画的 μ's 全家福 1/10 手办！尽管是小比例手办但收齐一套 9 人摆在一起还是相当有气势的。于是，虽然每一只的发售日期都不同，官方为了“方・便・大・家・的・购・买”，特意推出了打包预售服务，一次预订全套还附赠场景台座和大幅挂画。配上特制台座的 μ's 全家福简直美得没话说……只是手办本体是从 5 月到 8 月每月发售两只，想要收齐一套还要等上小半年。

刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 骨喰藤四郎 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 鳴狐 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 大和守安定 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 宗三左文字 販売価格 961円 商品ページ
刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 薬研藤四郎 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 五虎退 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 太郎太刀 販売価格 961円 商品ページ	刀剣乱舞-ONLINE- シュシュ 蜻蛉切 販売価格 961円 商品ページ

『刀剑乱舞』角色系发圈

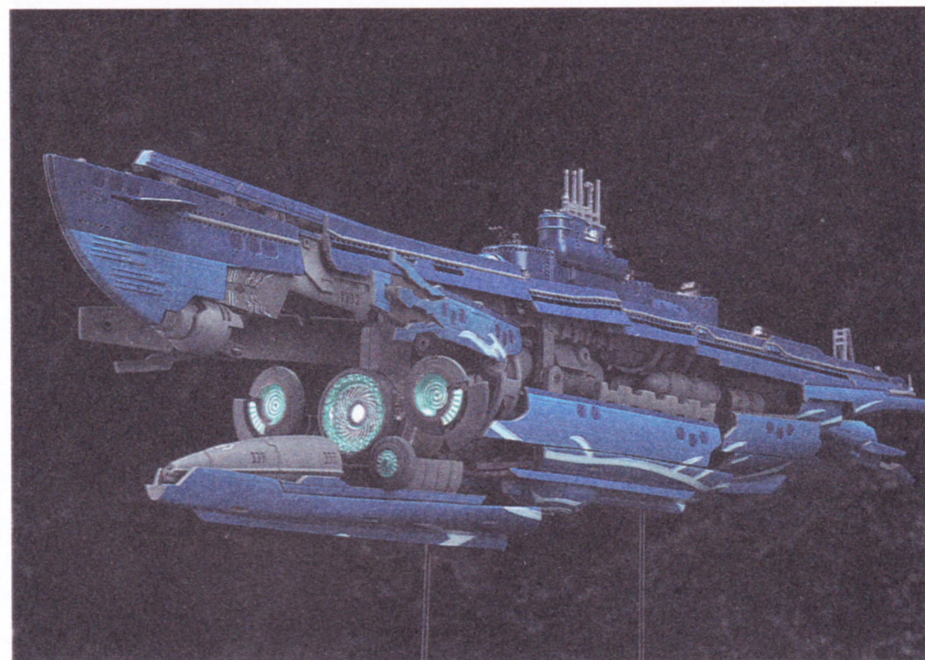
出品：slaps　价格：961 日元

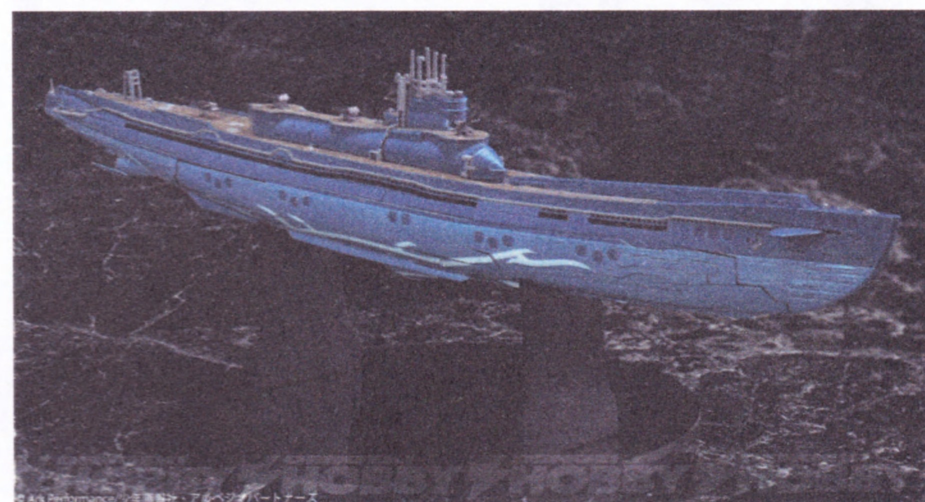
相对于男性向的舰娘，『刀剑乱舞』可谓是一开始就瞄准了女性市场，运营短短的几个月就达到现在的人气也算是 DMM 创造的又一奇迹。既然定位为女性向，周边的种类也有了更多的选择。剑男华丽的服装设计是游戏人设中的一大特色，这套发圈就是以游戏角色的服装色彩为印象设计的，能将喜欢的角色戴在头上，也是女性玩家的特权了。

“苍钢”伊 401 变形模型

出品：GoodSmile　价格：21,296 日元

GOODSMILEARMS 的第二弹商品，也是『苍蓝钢铁的琶音』的首个可变形模型，能够变形为超重力炮展开的形态。涂装非常精细，不但还原了普通形态的船体，超重力炮展开形态下的内部构造也能看得一清二楚。船体大小为 1/350，全长约 35 公分，也比较适合与同比例其他模型在一起展示。预计 10 月发售，价格不算便宜，但对于舰船模型爱好者来说还是挺值的。









黑执事智能扫地机器人

出品：夏普　价格：162,000 日元

还记得去年夏普就曾推出了自带 Siri 属性的萌妹扫地机器人，除了具有强大的扫除功能外，还可以用超萌的声音和主人进行对话。现在，这款智能扫地机器人又推出了新的型号"黑执事 Ver."，内置语音为小野大辅演绎的塞巴斯蒂安，可以与用户进行各种互动，比如对它说出"把地板扫干净"，它便会回答"Yes,my lord"并开始进行扫除。此外与其进行对话还会说出很多黑执事的经典台词，把它当成是自己的管家也没问题哦。单价 16 万日元 6 月发售，购买需预订。



职场加油领带

出品：不明　价格：4860 日元

出自描写在游戏公司工作的职场漫画『NEW GAME!』，内侧印有女主角凉风青叶的痛领带。正面只是普通的条纹领带，适合日常穿戴（真的吗），当工作没有动力时翻起领带内侧，可爱的青叶酱会为你打气加油"今天一天也要加油哦！"领带本身就是绅士的必备品，而这条领带又是如此"绅士"，十分适合阿宅们在职场中隐藏身份。

纯金假面骑士 1 号

出品：德力本店　价格：555 万～77 万 7 千日元

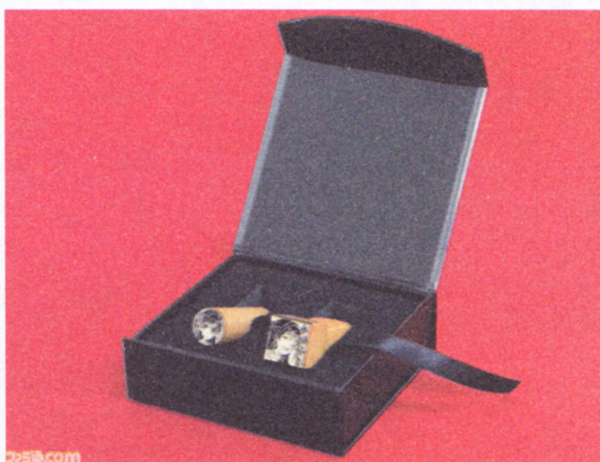
始创于江户时代的日本老字号金店德力本店将开始贩售"假面骑士新 1 号"的纯金版模型！商品旨在体现系列铁打不动的地位，用"不褪色的黄金之光"来代表英雄永远存在。模型规格有大小两款，全高分别为 20cm 与 10cm，当然价格自然也高的吓人。500 万日元的周边各位特摄迷怕了没！反正一般谁也买不起，姑且就看看吧。



偶像大师"痛印"

出品：痛印堂　价格：3580 ～ 3980 日元

"痛印堂"是一家专门制作 ACG 痛印章的网站，其出品的印章不光可以自由选择喜欢的图案，痛印本身的做工也相当精致。这次推出的『偶像大师 灰姑娘女孩』痛印有圆形和方形两套，每套各 15 枚，图案为 346 各成员头像，而且印章本身符合标准规格，加刻自己的真名可以在日本大多数银行使用。全套下来一共要 12 万日元不说，就算买到手也没多少人好意思在公共场合使用吧……







期待在地下城邂逅有错吗

■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

GA文库大奖首次的“大奖获奖作品”，小说原作以迷宫都市为背景，讲述了男主贝尔•克朗尼在迷宫里被女主角艾丝•华伦斯拯救后，一心想成为能够配得上艾丝•华伦斯坦的冒险者的故事。原作对于男主由弱变强的成长轨迹刻画以及男主情感纠葛的细腻描写是小说的一大亮点。动画化后因“乳神”赫斯缇雅的高人气和充满魔性的衣着，瞬间使本作成为了本季的一大话题。虽然同样是由松冈祯丞饰演男主，但动画素质比起上一季质量低下的轻改四天王来说还是要高出不少。

Staff:
原作：大森藤ノ
监督、分镜：山川吉树
系列构成：白根秀树
人物原案：安田典生
人物设定：木本茂树
动画制作：J.C.Staff

Cast:
贝尔•克朗尼：松冈祯丞
赫斯缇雅：水濑祈
艾丝•华伦斯坦：大西沙织





Fate/stay night [Unlimited Blade Works] 第2期

在休整了一季时间之后我们终于迎来了『FATE UBW』TV动画的第二期，在TV动画一期结尾于saber被caster拐走之后，二期从万众期待的圣女凌辱剧情继续开始。对于原作党来说UBW的剧情已经非常熟悉了，TV二期对于日常文戏部分依旧各种详尽，又能看到远坂凛的各种颜艺卖萌了。二期的剧情伴随着圣杯战争的进行逐渐进入到白热化，UBW线后期的几场经典打戏同样值得期待，凭 ufo社一如既往的高素质作画，看来蘑菇还能继续坐吃山空十年。

Staff:
原作：Type-Moon
监督：三浦贵博
人物原案：武内崇
动画制作：ufotable

Cast:
卫宫士郎：杉山纪彰
Saber：川澄绫子
远坂凛：植田佳奈
Archer：诹访部顺一





魔法少女奈叶vivid

距离系列上一部TV动画『魔法少女奈叶Strikes』过去了8年，『魔法少女奈叶ViVid』终于迎来了动画化。如今奈叶与菲特都化身为妈妈的角色，动画的主角则变成了两人的女儿薇薇欧。故事以漫画版为基础，讲述了薇薇欧获得魔法器“神圣之心”之后展开的冒险故事。作为魔法少女类动画，尽管由A-1操刀，整体素质只能算不过不失。动画版眼睛占据半个脸的画风让很多观众无法接受，而薇薇欧变身后分分钟变御姐的设定又让不少萝莉控失望，或许本作最大的看点在于看奈叶和菲特滚床单吧。

Staff:
原作：都筑真纪、藤真拓哉
监督：伊藤祐毅
脚本：小林成朗
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
高町奈叶：田村尤加利
菲特泰斯塔罗沙：水树奈奈
高町薇薇欧：水桥香织





Punch Line

『Punch Line』作为本季倒A档新番，同时也是MAGES这季两部作品之一。作为与游戏联动的综合企划，『Punch Line』的剧本是大名鼎鼎的打越刚太郎。本作剧情讲述了灵魂出窍自己身体被占据的男主，在公寓中不断寻求找回自己身体的办法。身为灵体的男主只要见到两次女性的内裤就会引发地球毁灭随即重新读档的设定十分有趣，各种露内裤的福利让人大饱眼福的同时再加入解谜的感觉像是黄油版的『幽灵诡计』。作为原创动画最终究竟素质如何，就全看打越的脑洞了。

Staff:
原作：MAGES
监督：上村泰
脚本：打越刚太郎
动画制作：MAPPA

Cast:
伊里达游太：井上麻里奈
成木野 みかたん：雨宫天
曳尾谷爱：寿美菜子
台初明香：钉宫理惠





可塑性记忆

本季又一部MAGES原创动画，由『命运石之门』之门的脚本林直孝带给我们一个机器人与记忆的物语。『可塑性记忆』讲述了终端服务部门负责回收寿命将至的人形机器人，并因隐私问题删去机器人记忆的感人故事。光看设定就知道必定又是一部虐心泣系的故事，本季两部MAGES原创动画均启用了雨宫天饰演女主，这一作中雨宫天饰演名为艾拉的人形女机器人。至于最后林直孝带给我们的是治愈还是致郁，只有看完才知道了

Staff:
原作：MAGES
监督：藤原佳幸
脚本：林直孝
音乐制作：5pb.
动画制作：动画工房

Cast:
艾拉：雨宫天
水柿司：内匠靖明
绢岛满：赤崎千夏
札克：矢作纱友里



吹响！上低音号

同样是高中音乐社的故事，京阿尼这回祭出了石原立也、花田十辉、山田尚子的组合，难怪不少观众都把这部作品当作是『轻音少女』的精神续作。本作高水准的人设、作画以及演出一经播出就已经让不少京蜜炸裂，高呼回到了『轻音少女』时京阿尼的时代。吹奏部为了进军全国大赛努力奋斗的剧情虽然俗套，但少女、梦想、音乐这些关键词堆砌在一起仿佛让观众又回到了高中感受到了青春。

Staff:
原作：武田绫乃
监督：石原立也
脚本：花田十辉
演出：山田尚子
动画制作：京都动画

Cast:
黄前久美子：黑泽知叶
川岛绿辉：丰田萌绘
高坂丽奈：安济知佳
加藤叶月：朝井彩加





我的青春恋爱物语果然有问题。续

"大老师"动画千呼万唤终于迎来了TV动画二期，二期动画从原作第7卷开始，又能听到大老师充满人生哲理的青春哲学了。不同于如今大量萌系的轻小说，"大老师"因其充满哲理的台词以及真实的社会关系，吸引了不少观众。第二期彻底更换了制作阵容，动画制作从Brain's·Base换成了feel.，监督与脚本也一并进行更换，不过相信即使制作阵容有变化，大老师教给我们的处事哲学也永远不会改变。

Staff:
原作：渡航
监督：及川启
脚本：菅正太郎
动画制作：feel.

Cast:
比企谷八幡：江口拓也
由比滨结衣：东山奈央
雪之下雪乃：早见沙织





血界战线

『血界战线』原作是连载于『Jump SQ』的漫画，原作最大的看点在于人类与众多种族在变身异界的纽约展开的爽快战斗，而原作中各角色充满羞耻与中二的必杀技名字在动画化后高喊出来，让战斗有种『斩服少女』般的酣畅感。动画由骨头社制作，战斗部分水准毋庸置疑。加上诸多大牌男性声优以及原作中充满个性的角色群，相信本作也会吸引到不少女性观众的目光。

Staff:
原作：内藤泰弘
监督：松本理惠
脚本：古家和尚
动画制作：Bones

Cast:
雷欧纳鲁德•渥奇：阪口大助
克劳斯•V•莱因赫兹：小山力也
札布•雷夫洛：中井和哉





手游 MOBILEGAME

如果不跳票的话在下一期杂志发售的时候 FATE 的最新手游『Fate/Grand Order』已经上架了，作为笔者今年上半年最期待的手游，依然秉承了型月一贯的跳票传统。倒是『乖离性百万亚瑟王』开始了与 FATE 的联动活动，不过不知道还有多少人能肝得动。回到本期的话题，本期为大家介绍了一款 RPG 一款音游和一款放置类游戏，希望大家能够喜欢。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

信喵之旋转迷宫

游戏原名：ぐるぐるダンジョン のぶニャが
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：KOEI TECMO
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.gamecity.ne.jp/gurunyaga/

MOBILEGAME


ios


android



光荣旗下知名页游『信喵之野望』终于出手游了！不过手游版并非照搬页游的模式而是全新的 RPG 玩法，足以看出暗荣的诚意。作为信喵系列最大的看点莫过于将喵星人与日本战国角色的完美结合，看到信长喵形象的时候各位是否和笔者一样会心一笑。手游主线剧情第一章的标题就叫做『歪曲的历史』，看标题就知道一群喵星人要对日本战国的历史乱来一番了。

游戏的玩法是探索类的 RPG，玩家在迷宫中以主观视点进行回合制的移动探索，若要类比的话有点像主观视角的『风来的西林』。战役中玩家需在限定回合中达成击败敌方大将或脱出战场之类的胜利条件，后期迷宫充满各种陷阱，同时还要计算如何避开伏兵与强敌，稍有不慎剩余回合数就会变得很紧张，总体来说还是需要费一番脑筋的。

『信喵之旋转迷宫』的战斗十分有特色，在地图上与敌兵接触即触发战斗，战斗模式乍看之下像日本人很喜欢的老虎机，实则非常考验眼力。在老虎机中转到不同的数字对应出场的相应武将，如果同一武将连成一条直线的话就会引发攻击力惊人的连锁模式，在连锁模式状态下只要眼力好按的准就能无限连锁下去，目前笔者最高纪录是触发了 30 倍的攻击力，在地图上遇到强敌的时候不引发连锁是很难获胜的。

游戏中的兵种与属性相克系统与很多手游大同小异，感兴趣的各位就请自行研究吧。抽卡和育成方面感觉稀有卡的概率还算不错，只是游戏主线和活动送的小判（抽高级卡的货币）比较有限，但活动地图过关就会送一些特级的武将。育成则是标准的手游类育成系统，除了吃狗粮（本作应该叫喵粮？）升级之外，升到满级之后还有进化系统，育成方面还是需要花费挺长时间的。

总体来说作为一款 RPG 游戏本作的素质还是非常高的，无论是对于喵星人还是战国题材感兴趣的玩家都可以尝试一下，目前来看无氪玩家也能玩得比较开心，同样的作为手游 RPG 入坑后清日常任务消耗的时间也是挺多的，推荐日常比较空闲的玩家可以尝试一下。







SHOW BY ROCK!!

游戏原名：SHOW BY ROCK!!
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：MUG
开发厂商：geechs inc.
收费方式：道具收费
官网下载：http://sbr-vcj.com/renewal/

MOBILEGAME


ios


android







其实『SHOW BY ROCK!!』这款游戏早在2013年就已经上架，目前版本号都已经到了3.1.4，经历了多次版本更替后游戏的玩法与最初的版本已然发生了巨大的改变。作为一款手游能运营3年自然有其独到之处，这期推荐这个游戏主要是因为『SHOW BY ROCK!!』动画化了！动画版做的挺有意思而且自带喵星人属性，感兴趣的可以去看下。

说起来似乎『手游侵略者』平均每期都要介绍一款音游，这次来说说『SHOW BY ROCK!!』这款音游又有些什么特点——这款游戏的特色就是非！常！难！不要因为是三键所以低估了这款游戏的难度，到7星难度以上的歌分分钟教做人！正是因为三键所以密集的音符雨才吓人，更不要说活动中那些最高难度歌的全连的任务了。在加入了BOSS战的设定也很有意思，配合上ROCK的曲风有种热血澎湃的感觉，而且歌曲都相当赞。结合TV动画的剧情在观看之后游玩更有意思，在游戏与TV版联动活动中还可以提前听到TV版即将出现的曲目。

游戏的氪金要素自然就是抽卡，很多角色都是喵星人属性。怎么这期连着两个介绍的游戏都是喵星人喵！对了，游戏里的卡牌是有人形的，不过只有UR的卡牌是人形……也就是动画中的日常造型。游戏不时有一些分数排名活动，且需要抽倍卡，活动又要看脸又要爆肝而且部分活动曲难度很高。当然对不肝活动的休闲玩家来说也不失为一款不错的音乐手游。





今天，女朋友死了

游戏原名：今日、彼女が死んだ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：放置类
开发厂商：Nagisa,inc.
收费方式：免费
官网下载：https://itunes.apple.com/cn/app/jin-ri-bi-nuga-sinda/id974605211?mt=8

MOBILEGAME


ios


android



『今天，女朋友死了』，对于笔者这个没有女朋友的人来说，这是一个多么治愈，不对是多么感人的游戏名字啊！游戏上线之后在日区的免费游戏榜上一路攀升吸引了不少日本玩家的讨论。游戏剧情讲述了主角在女朋友车祸死去三年之后，开发出了时间机器回到女友车祸的那天打算改变世界，结果发现把女友从车祸中拯救出来之后，女友变成了一个肥婆！于是男主继续乘着时间机器改变世界！究竟结局如何，这里就不剧透了。

尽管剧情很有趣，让人联想到了『命运石之门』——这一切都是SERN的阴谋，不过游戏的玩法只是标准的放置类游戏。草泥马养成的手游大家都玩过吧，就是那个点击草泥马不停吃草泥马然后成长为奇葩草泥马的那个游戏。本作也是类似的玩法，第一次回到过去后是点击屏幕砸车，第二次是打流氓。这类放置类游戏玩法十分简单，期待最终会变成怎样的结果才是吸引玩家不停游玩下去的最大动力。

这家公司除了『今天，女朋友死了』之外还做了不少同样奇葩的放置类游戏，如果不嫌蛋疼的玩家有兴趣的话可以循着官网下载尝试一下。▲

Info

游戏名：恋想リレーション

中文暂译：恋想羁绊

出品：Lump of Sugar

制作人：かわうそP

原画：萌木原ふみたけ、ななろば華、奏ナコト(SD原画)

剧本：セロリ、assault、保桜

发售日：2015年5月29日

妄想具现化恋爱！

方糖社新作『恋想リレーション』

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里



Story

故事的舞台白叶镇原本是一个拥有着大面积欧式洋房区的恬静海边小镇。不过在天海集团旗下企业的介入下，如今已经逐渐发展成为一座临海的学园都市。小镇为了保护岛上的景观而废弃了电线杆，这使得旧时代的风景保持得较为完整，成为与学园并列的地方两大名物。

在这样一个兼具和平与发展的小镇上，主人公樱坂慎之助却是一个深爱着动画、游戏的深度阿宅，他超强的妄想能力使得旁人都得让他三分。在这年春天，参加了升学考试的慎之助接连收到的是志愿学校纷纷落第的消息，逐渐开始焦急的他却突然接到班主任的一个电话，通知他前往刚刚建立不久就拥有很高人气的升学制学校——天海学园突然多出了一个名额，于是他赶紧前往参加面试，并成功取得了入学资格。

面对这等天降大馅儿饼的好事，慎之助不由得对美好的学校生活以及各种萌妹子的邂逅展开了妄想。



千石 唯华

Sengoku Ichika　CV：夏峰いろは

身高：157cm　生日：1月7日
血型：AB型　三围：B82（B）/ W57/ H86
学年：天海学院 4 回生

被谜团所包裹的神秘的少女。学校里的成绩时刻维持着全科目第一，运动神经也很强悍，她身上的缺点要说的话也就只有性格方面了。

虽然长着一头漂亮的长发，外表看起来是个很有姿色的美少女，但由于口无遮拦的毒舌属性太过猛烈，在班级里是个没什么人敢轻易靠近的孤高之人。有目击者称她频繁出入街上的糖果店，似乎很喜欢只在那里有卖的特制长崎蛋糕，看来性格上也有令人意外的一面。值得注意的是，她不知道为什么极度不愿意在别人面前露出肌肤。



御厨 阳葵

Mikuriya Himari　CV：相模恋

身高：156cm　生日：3月2日
血型：O型　三围：B92（G）/ W59/ H86
学年：天海学院 4 回生

为了在天海学院上学，而从乡下老家来到百叶镇的少女。住在主人公慎之助家隔壁的公寓里，在入学前就和慎之助打过照面。慎之助的房间正对着她的房间，所以两人可以通过窗户聊天。

虽然并没有什么特别惹人注目的地方，但一举一动都很惹人怜爱，是个让人不由得想去保护的治愈系女孩。平时有些脱线的地方，也经常因为马虎而失败，所以她对自己的评价很低。也正因如此，天海学院的录取让她十分感激。

因故开始在旧商店街的糖果店打工。由于老家弟弟妹妹很多，所以在对应小孩子方面可算是个行家。



樱坂 由羽子

Sakurazaka Yuuko　CV：SAKURA

身高：142cm　生日：10月10日
血型：A型　三围：B67（AAA）/ W55/ H69
学年：天海学院 3 回生

慎之助有一对表妹是双胞胎姐妹，由羽子就是双胞胎中的妹妹，像对亲哥哥一样仰慕着慎之助。她的双亲就是慎之助家隔壁公寓的管理人，她经常为了照顾一个人生活的慎之助而到他家去。

与姐姐一起就读着天海学园，认识她的人都评价她为开朗踏实又懂礼貌的好女孩，但有一点让慎之助很害怕。每次到慎之助家来打扫的时候，她都会把慎之助珍藏的工口物翻出来。

实际上她对学习并不怎么在行，属于靠努力获得成果的类型，能够考上天海学园也是依靠聪明姐姐的教导。



亚丽莎・加兰德

Alisa Garland　CV：沢澤砂羽

身高：163cm　生日：11月24日
血型：A型　三围：B90（F）/ W58/ H88
学年：天海学院 3 回生

原本居住在海外，得知新建天海学院的消息，孤身一人来到日本。身为欧美人身材出众。现在住在慎之助家隔壁的公寓里，房间就在阳葵家楼上。性格率直，不喜欢说谎，也因此常常引起麻烦。但似乎内心抗打击能力特别强，几乎没什么事能让她气馁。跟唯华似乎是旧相识，以前还对唯华放出过对手宣言，虽然总是找唯华麻烦，但两人关系并不坏。

由于双亲都是知日派，她也受到影响对日本文化很感兴趣，喜欢的食物竟然是米饭和打糕。





Comment

去年 10 月发售了『命运线上的φ』之后，方糖社仅仅过了 2 个月就公布了公司的最新作『恋想リレーション』。而且主力画师并没有出现大家预想中的梱枝りこ，而是依然由连续战过两轮的萌木原ふみたけ负责，而第二把手是在『命运线上的φ』中就与萌木原合作过的，以同人起家的新锐画师ななろば華（社团名为：祭社），这个阵容自然让玩家们没有意见。剧本方面担任主笔的还是参与了方糖社众多作品的废萌系写手セロリ，坦白地说笔者不认为这货在本次能较前两作做出多少改变……既然如此，玩家们最关注的部分就落在游戏的系统上了。

熟悉方糖社的玩家们可能了解，自从该品牌确定走废萌和角色 game 路线之后就曾因作品风格千篇一律而遭到批判。为了带给玩家新鲜感，制作者就开始尝试在游戏系统上玩小把戏，每次都会设计一些与普通 ADV 不一样的地方，展现出不同的趣味性——其中最为成功的莫过于 2013 年给予大家惊艳之感的『Magical Charming!』中的“クロノカード”系统了。

只是令人遗憾的是，除了『Magical Charming!』之外，其他作品中的小设计大多只是摆设，没有太多实质作用。而本作的设定中，主人公拥有超强的“妄想力”，能够通过妄想来改变现实，游戏中的玩家可以从与角色们的日常对话中收集到各种各样的“搜索关键词”，并在面对分歧的时候，从搜索关键词中选择出三个为一组，通过妄想来展开后续故事。这样的系统听起来的确是比较有趣，但最终能否获得成功，还要看可使用的关键词以及根据选择分支得到的结局种类是否足够丰富了。▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

读者们春安，最近温度变化多端，请多小心身体。春季大家喜爱的 Nico 倒没有什么重量级爆炸消息，总体趋势平稳，上个月提到唱见 clear 和 nero 的组合解散的消息，本月大家很熟悉的蛇足也宣布从五人人气组合“√5”中毕业，以后会更专注于自己的个人活动。而最新的消息就是 5 月 17 日 clear 和蛇足，还有コゲ犬等会作为主唱举行名为“Re:Memberd Revolution”的 Live，巧合的是，蛇足和 clear 知名的合唱曲『magnet』（番号：sm7082009）的投稿日正是在六年前（2009 年）的 5 月 18 日，也不外乎喜爱该组合的大量 Fan 们欣喜欲狂了。说回本期的歌曲推荐，按照惯例从 Vocaloid 版块开始吧。

パズルガール / とあ feat. 初音ミク

番号：sm25872280　　作者：とあ

随着“とあ”这个名字的几次出现，相信大家应该已经开始熟悉这位 2013 年初投稿，2014 年开始翻红的 P 主了，自从 2014 年的大 Hit 作『ツギハギスタッカート（番号：sm23762151）』以来，创作热情依然饱满，亮眼作也很多，这次的新投前奏的“1,2,3……”开始，欢快清新的风就扑面而来，跳跃的鼓点简直想让人跟着一起抖起腿 www 歌名叫做“Puzzle Girl”，歌词不暗黑不中二还很有深度，とあ去年在一堆新人中杀出重围绝不是浪得虚名，他即将推出自己的第一张专辑『MIKU/TOA』（试听：sm26034458），也算是 Vocaloid 版冉冉上升的新星了。



【初音ミク】頓珍漢の宴【オリジナルPV】

番号：sm25698086　　作者：ピノキオ P

继上面的小清新之后立马接一首中二曲 XD ピノキオ P 想一想他的成名曲『腐れ外道とチョコレゐト』也能知道他擅长的奇怪风格了，不过就是这种脑洞大开的作品才有它独特的中毒性嘛。这次ピノキオ P 不光是歌词里尽是些日本人很可能都不会念的长篇汉字，什么“暴飲暴食（ぼういんぼうしょく）、昏倒寸前（こんとうすんぜん）、妄言多謝（もうげんたしゃ）……”（有评价评论说是佛教吗 XD），不过其实从整体观感来看，奇特辞藻堆积出的歌词也好，电子系的洗脑旋律也好真的非常像地狱召开的群魔乱舞自助美食会（喂，连 PV 也很有特色，2D 绘画打印成实体之后和现实中吃饭的场景一起配合出现，是一种非常新奇的视觉感受。



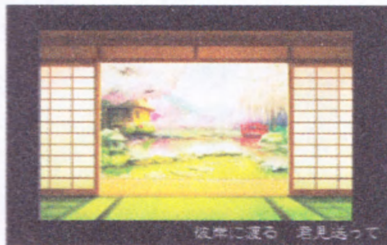


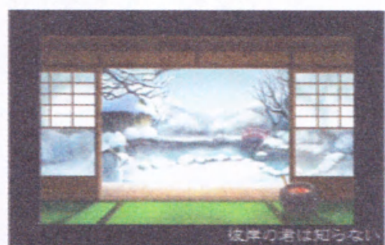

NICONICO

【刀剑乱舞】帰る場所【本丸BGMアレンジ】

番号：sm25957320　作者：畑中ゆう

4月中旬DMM旗下正当红的页游『刀剑乱舞』又新增了两台服务器，周边产品更是层出不穷，周边也早已不限于手办挂画之类，最近还出了衍生的包书皮系列和隐形眼镜，俨然一种不掏光大家的钱包决不罢休的架势。Nico上的衍生作品以前说过人力Vocaloid的作品，其实最红的是大量的MMD作品和手绘动画，但是这次想介绍这首由原本游戏中BGM进行重新填词以后的作品，由于填词文笔非常符合整体游戏古老优雅的氛围而且还叙述了刀拟人化后对时代更迭的感伤，引起了不少审神者的共鸣。



lamb.を歌ってみた ver96猫

番号：sm26003799　作者：96猫

从翻唱区选了这一首作品，主要是想说一说P主とく和MARiA合作的一系列“舞曲”作品。2010年的时候とく和MARiA组成了组合“GARNiDELiA”开始活动，由とく担任创作和键盘，MARiA作为主唱（现在也负责作词），这首“lamb”就是他们在Nico投稿作中最热门的一首作品，MARiA还作为舞见，和Nico知名的みうめ和217联合推出了舞蹈，随后他们的几首作品如『』等也是动感十足的舞曲，不管是歌曲翻唱还是舞蹈翻跳都有不少，这月96猫就翻唱了他们这首旧作，偏中性的音色真是帅气十足（擦一擦鼻血），同时本月三人的舞蹈组合要投稿了新作品『【みうめ·MARiA[メイリア]·217】PiNK CAT【踊っちゃってみた第3弾！】（番号：sm26045105）』，采用曲依然是组合的新曲『PiNK CAT』，也一并推荐这一舞蹈作品给大家看（tian）美（da）女（tui）XD　　。



【最新版!!】100万再生越えVOCALOID曲 全曲サビメドレー!!【全217曲】

番号：sm25958409

最后给大家推荐一个总集，其实很久之前就想说一说Nico上一直存在的“作业BGM”，但是也总是觉得这些不属于新作推荐的范围，本月这个217首合集将现在Nico上总再生超过100万的所有作品都做了总结，工作量巨大，而且完整看完之后颇让人感慨和怀念，所以破例推荐给所有Nico的老听众和新听众们怀旧或者发现漏掉的好作品。话说想要干活时候听歌的读者们完全可以去Nico翻这些作业BGM系列，钢琴曲动漫曲或者某歌手合集等只要你能想到的Nico职人们都给你提供XD


11. ミラクルペイント OSTER project 1,841,773再生


2. 恋スルVOC@LOID OSTER project 1,898,459再生



13. メルト ryo 9,744,120再生


23. 恋は戦争 ryo 3,417,860再生


37. ワールドイズマイン ryo 6,638,522再生

◀看到甚多给我们带来过激动感动的歌曲划过，记忆中刷⋯的日子又鲜活了起来

本月Vocaloid区还有40mP的作品『【初音ミク】だんだん高くなる【オリジナルMV】（番号：sm25925565）』，另外ねこぼーろ的新曲『【初音ミク】てのひらワンダーランド【オリジナル曲】sm25972450』还是一如既往的一开头就很抓人，中毒性极强诚挚推荐，翻唱区也还有许久不见的ろん的投稿『JOY　歌った（番号:sm26003629）』。最后顺便给即将举行的“超ボーマス31”打个广告，这次同人会又有许多P主将制作自己的专辑售卖，有喜爱某些P主的读者，请一定关注一下试听情报并考虑一下在可能的范围里购入（场购不行通贩还是很容易入手的），为自己喜欢的对象和为自己喜欢的音乐做一点贡献。上期也有提到的将于4月25和26日两日举行的Nico超会议，期间的如“超音楽祭2015”和“超踊ってみた”部分都已经定下了嘉宾名单，上文提到的“GARNiDELiA”和“√5”都会参加（官网:http://www.chokaigi.jp/）不过最盛大的唱见舞见综合Live还是要等到今年十月了。五月魔都会有Gero的演唱会，据说今年还会举办第一场国内的初音全息Live，说起来不知不觉今年又过了三分之一啦，那我们下次再见(o´・∀・)ノハーイ


△La'cryma公布的百合游戏『fortissimo 百合』


△CAPCOM发表的『大逆转裁判』


△ま~まれぇど宣布『魔法少女マジカル★みほのん』TV动画化


△『虫师』剧场版的银古变成了一名强大的战士

四月是你的谎言！2015年愚人节趣闻总结

■文/如月千华
■责编/白石
■美编/塔里

转眼之间……不对，大家还在加班的时候，不知不觉愚人节又来了。愚人节专题这烫手的山芋最终还是"如期"落到了我的手上，于是我只能在各种忙碌之中摸鱼刷了一天网页，生怕自己没被骗到。在这里先感谢几位帮我搜集资料的同学，不然也不可能在这么紧张的时间里完成这篇稿子，当然更要感谢每天都在熬夜的自己w好了，于是我们废话少说，看看今年又有什么囧事趣事和坑爹事吧！

愚人节的礼物 April Fools' Present

今年玩得最欢乐的，不用说还是一向以自娱自乐为根本的Type-Moon。在愚人节当天型月官网上挂出了几大重要通知。比较拉风的是他们以暴君Nero的名义开办了一个名叫ImperialRoma的偶像事务所，旗下所属的除了Nero本人——也就是红saber和间桐樱，看着还算正常之外，竟然还有五个农村来的基佬组成的"牧歌般的偶像组合"以及伪娘偶像之类的奇怪东西。据说由Nero本人参演的动画『FATE/NERO』绝赞发售中，其主题曲『NEROTHSIGE』也将由Nero亲自演唱……问题是有人敢听么。

而型月的愚人节活动最受关注的，还是众多角色开始使用推特的事件。以saber、卫宫士郎、archer、rider等为首的众多型月作品中的角色，在推特上连续活跃了一整天。但与一般的作品角色发推不一样的是，这些角色的身份似乎又与原作存在区别，比如saber每天赖在卫宫家过着怎样的慵懒+吃货生活，Rider直播了自己在家怒肝一天银河英雄传说TV版的心情感受，而士郎则成了一个新人辩护律师，凛偷税漏税被警方通缉被迫跟红A潜逃海外，斯巴达cos了一天武内P见人就递名片"我喜欢你的笑容"……而这些似乎又与ImperialRoma偶像事务所的设定互相联动。他们发推的内容，全都是反应各位角色日常生活中的琐屑，偶尔还能看到他们相互之间在打招呼，当然，各位观众们也可以直接推上去跟他们交谈，就这样





轻松随意地，活动持续了一整天，又与角色在言谈之间留下许多蛛丝马迹，因此引得粉丝们激烈的讨论和研究背后的事故的世界观。而在这之中还出现了一个直到最后时刻才揭晓身份的Unknown账号——她即是相当于蘑菇代言者的Baby卡莲。

作为"观测者"的她也揭开了这次推特活动隐藏的秘密：原来推特上看似有交集的角色们，其实都存在于完全不同的时空里，相互之间看起来像是在沟通的现象，只不过是一些并不相关的"偶然"。而我们同样作为观测者，却根据自己的主观判断，将原本毫不相干的碎片

串联起来，想象成了一群人在一起的完整一天。这的确是只有通过推特这种互交性 SNS 平台才能实现的“演出”。原本以为只是一次胡闹的愚人节活动，没想到竟然以这样的收尾方式给 FANS 带来了一种独特的感受，而面对这样一份诚心的愚人节礼物，真爱粉们纷纷竖起了……中指：蘑菇和型月你们有这份心不如早点把『月姬 R』给吐出来！

与型月相关还有一件事，那就是宣传了很长时期却一直没有开服的手游『FATE/GO』，其官方网站的风格在 4 月 1 日突然变成了网页漫画『Fate/ ぐだぐだオーダー』的样式，角色们全都变成了 Q 版……这样其实也不错啦！



愚人节重点势力
April Fools' Key Force

如果你每年都有留意愚人节的当天各大游戏厂商的动向，或者每年都有看我们的专题，或许大家也都知道每逢 4 月 1 日都是哪几家玩得投入了。除了每年都最抢风头的型月之外，几大实力厂商都“稳定发挥”着。

每年拼劲就差比型月大的 Age，今年官网上以君望 15 周年为由挂出了三大通告。首先是从 2003 年 10 月开始播放的“君望”系列动画据说至今已经播了 67 季，为了纪念 15 周年又将推出新作。而现在故事已经发展到了星系之间的规模，讲述的是孝之与外来生命体之间的战斗……第二，官方将开发一个名叫“君望 RT”的手机游戏，作中登场人物和主线剧情都与原作相同，只不过将时代换成了智能手机的鼎盛时代……谈恋爱都用LINE之类的来进行了。

15周年記念新作アニメーション制作決定! Kiminozo 15th Anniversary

TVアニメ『君が望む永遠 NextGeneration (仮)』

詳しくはこちら!! CLICK NOW!!

15周年記念新作ゲーム鋭意開発中! Kiminozo 15th Anniversary

『君が望む永遠RT (仮)』

涼宮 遙

・・・・鳴海君 いまお話しできますか？

できるよ～!!

詳しくはこちら!! CLICK NOW!!

15周年記念ソーシャルゲームサービス開始! Kiminozo 15th Anniversary

『君が望まぬ第一章』

詳しくはこちら!! CLICK NOW!!

最后一个最厉害，名为『你不期望的第一章』的网页游戏，游戏中孝之为了阻止遥的故事，从无数个平行世界穿越过来拯救她，而游戏的目的就是要从其他世界召唤水月她们来阻止孝之……这完全无厘头的内容，竟然是一个植物大战僵尸类的塔防游戏！如果游戏失败，孝之就会把遥救走，并扬长而去；如果通关，遥就会按照剧情被车撞……这到底是怎样的报复游戏啊！？



接下来看看每年造假都格外给力的 NitroPlus，他们今年主打的依然是破叉子。4 月 1 日这天 N+ 官网宣布那部异色的美食漫画『孤独的破叉子』将正式拍成电视剧，而且由破叉子亲自担任主演。当然，虽然这是破叉子第一次参演连续剧，但是对她来说或许也就只是个吃的过程。当天官网上除了放出纪念壁纸和一些概念图片之外，还专门排了一个几分钟的宣传片。我只能说……真够像的啊。如果真有这样的破叉子出演的美食漫画，我还真想看看呢。





自从破产风波过后就越来越诡异的 minori 今年也继续着前两年的路线，以天顶牛乳的名义拍了一个“战斗香肠”的真人广告片。片中演员全都敷面穿着 minori 新作『ソレヨリノ前奏詩』里的校服，不过内容却……不知所谓，目测大概是想追求『朝比奈ミクルの冒険』那种脱线风格，但总的来说，minori 从几年前那小清新风变成如今这神经病风，这期间究竟发生了什么?

手游也疯狂
Mobile Game Must Be Crazy

日本传统业界低迷，手机游戏占领大半市场的现状如今已经不是什么新闻，于是生存环境变得游刃有余的手机厂商们，也逐渐加入到了愚人节狂欢的队伍。譬如大家都很熟悉的『LOVELIVE!』（日服），愚人节当天玩家登入游戏准备在欢迎界面上调戏妹子的时候（喂），会发现在动画版中登场过的羊驼（在游戏中是狗粮）竟然蹦了出来代替妹子向玩家问好，而且多刷几次还会发现公母都有！“毛茸茸的很舒服对吧？”“春天真是很舒适的季节呢”“不要这样看着人家啦……”面对像萌妹子一样和自己搭话的羊驼羊驼，各位不知道有什么感觉呢？当然，既然他们出现在欢迎页面了，那么肯定有绅士对它们调戏了个够吧！？（喂）



去年开了国服的手游『我家公主最可爱！』是一款因魔王的诅咒变成青蛙的王子，带着从魔王军手里解救出来的公主们（后宫），一起与魔王战斗的游戏。游戏卖点一是其中拷卡片请来了大批 P 站知名画师绘制（其中也包括很多

国人画师），二就是有人气的公主会有专门的CV配音。不过由于公主总人数庞大，真正有配音的也只有其中一小部分。不过随着游戏持续运营，至今也有不少公主被追加了语音。在今年四月一日这一天，游戏公告中再次出现“重大发表”，即将追加角色语音，只不过这一次竟然是王子的语音！游戏中王子自始自终都是青蛙的形态，或许回复人形的日子还遥遥无期，形象虽然看着比较蠢，但看久了也会产生一种爱娇感，看到这样突然的公告玩家也会有些兴趣，而官方还很贴心的限时放出了王子语音的试听，只要一点就能听到超级真实的王子的声音……没错，是真正青蛙的叫声！233max



好吧，这俩例子虽然很囧，但跟一些出狠招的厂商比起来，似乎根本不算什么了。去年刚播出了TV动画的恋爱模拟手游『临时女友』在愚人节整个游戏都变了样，游戏名称变成了『BF(仮)』（不是boy friend，而是bad friend），往





常那些萌妹子统统不见了，取而代之的是一群一看就知道是个人才的恶心基佬！！而游戏内容竟然是从这群恶男基佬中通过投票选拔一个冠军的“恶男总选举”。当然，恶男们也并非完全新增的角色，而是平时在『临时女友』中某个特定活动里出现的BOSS角色，如果你投票选择他，有些角色还会以身相许哦……平时只是一个泡妹妹的游戏，没想到突然还能和变态们搞一搞，你有没有赚到了的感觉？

最后不能忽视的是一款名叫『碧蓝幻想』（グランブルーファンタジー）的游戏。虽然是一款集卡类氪金手游，但游戏类型却很是味道相当纯正的日式RPG，由于精美的人设和画面，丰富的CV，以及十分有讲究的战斗系统而深得不少传统游戏玩家的青睐。这款作品世界观也



是风格浓厚的日式奇幻，剑与魔法，公主与妖精等元素让作品充满了复古的味道。可万万没想到愚人节这天，该作好好潮了一把，变成了时下最流行的偶像育成游戏！而且不只是放电图随意做点宣传，还很正经地制作了由事务所所属偶像们（故事中的女性角色，CV分别是金元寿子、东山奈央、今井麻美、长谷川明子）演唱完全新曲的MV！可见手游的确是让厂商赚够了钱，才能让制作方放开手脚玩。另外，愚人节这活动开始的时候大家都知道是一次胡闹，不过却没猜到故事的结局——就在前几天，官方突然宣布，因为新曲MV太受欢迎，决定将MV中使用的歌曲『你和我的未来（キミとボクのミライ）』发售单曲CD！看来谎话说得好就是有好事啊！



今年的假情报也精彩

Disinformation of This Year

不管游戏厂还是动画厂，愚人节少不了的果然还是新作速报。今天也有各种奇怪的作品争相发布。动画新作里，最厉害的要数shaft为了公司成立40周年，公布了电影动画『伪恋物语（ニセコイモノガタリ）』！看名称就知道是shaft旗下制作的两部动画『伪恋』和『物语』系列的联动作品。故事讲述直江津高校和凡矢我理高校突然成了姐妹校，战场原、班长、千棘和小咲四人分别作为两所学校的代表，相互转入对方的学校，开始了为期一个月的体验学习生活。我们自然可以预见这份“虚伪”的学





校生活会出现各种无法预料的“灾难”，当然也会担心千棘和小咲会不会被垃圾君荼毒之类的问题……有趣的是，官方的宣传图中，战场原头上不知道为什么戴着千棘的大红发结，而小咲头上则长出了猫耳。难道还有属性互换之类的事情吗？

接下来这条同样十分厉害——不过是在糟糕的意义上：『某魔法的禁书目录』系列番外篇新作动画公布，题名为『某科学的铃科百合子』。“魔禁”系列“真女主角”一方通行同学终于被正式娘化啦。期待当麻 × 一方通行的同学也总算等到苦尽甘来的时刻，什么？你是炮姐党？那么看看宣传图有没有觉得百合子很萌？是的话你就从了吧！



至于 GALGAME 方面，在新作介绍上显得最投入的一家让人比较意外，竟然是往年比较安分的方糖社——Lump of Sugar。他们将在“今春”，品牌成立 10 周年之际推出一款纪念作品，暂名“角斗”（因为 Lump of Sugar 直译为日语就是“角砂糖”）不过其游戏类型竟然是 2D 对战格斗游戏，而游戏卖点自然是出场角色包含了方糖社至今所有女主角，玩家可以选择自己喜爱的角色披荆斩棘！预定发售时间是 215 年



（没写错），有兴趣的玩家可以关注一下。除此之外，方糖社还放出了一记重磅炸弹：七年前的名作『タユタマ』将推出正统续篇，『タユタマ 2』，游戏类型变成育成 SLG，玩家在作中可以育成女主角ましろ，让她变成自己喜欢的类型！而就在玩家们还在为本作发售日“20015 年 5 月”（还是没写错）而唏嘘的时候，没想到几周后，在 GALGAME 杂志 TECH GIAN 的最新采访中，公司中制作人かわうそ P 竟然正式公开了『タユタマ 2』已经在制作的消息……愚人节已经成为宣传手段这点看来一点没错。

另外不得不说，改编格斗游戏这个点子在今年似乎特别流行，重口系的 WitchFlame 打出了同样题材的新作的宣传，不过这边类型更接近于乱斗游戏，可选角色将包括『瞳の烙淫』『蟲蝶の夢』等作中的总共 39 名角色，玩起来应该很欢乐。不过到了第二天，官方推特突然就打了退堂鼓，以“各作品世界观毫无关联”为由，表示该作无法开发。而与此相对的，以萌系为主流的 Feng 也公布了一款 2D 格斗游戏，不过题材仅限于『ちいさな彼女の小夜曲』这一部作品。这部名为『ちいさな彼女の対舞曲』的新作是前作发售 19999999998000 周年的纪念作，发布页面上不但公布了开发中的画面，还附上了制作方的点评，看起来很有架势。不过发售日竟然是 2000000000013 年 10 月 25 日（予定）……大概在地球毁灭之后吧。



结语
epilogue

不知道今年的愚人节大家被骗到了吗？有没有被这帮愚人精神发达的家伙们给逗乐呢？限于篇幅，今年的专题我们就到这里，在最后不得不提一下某个愉快犯——Key 社愚人节当天明目张胆地公布了号称 15 周年纪念作品的『Harmonia』，日后很快这条消息就被证明是“完全属实”。想想在 2008 年，KEY 公布上一作『rewrite』也是在愚人节这一天，而且当天公布的内容与后日正式发表的情报完全一致，完全没有把愚人节当一回事……这种故意而为之的行为实在太邪道了！▲





FILE NO.06 駆逐艦 陽炎

——『舰队收藏』“阳炎”型驱逐舰篇(上)

阳乌衔火悬扶桑

■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

Three-legged crow shine on Japan.
——『Kantai Collection』
Kagero Class Destroyer (part I)

“阳炎”型驱逐舰
Kagero Class Destroyer



1930年诸海军大国缔结的『伦敦海军条约』中，对于诸国中小型舰艇的建造规模与建造规格做了严格的限制。旧日本帝国海军（以下简称“IJN”）由此终止特型驱逐舰的建造，转而建造轻量化的“初春”型、“白露”型驱逐舰。然而贪求作战性能的IJN对“初春”型、“白露”型要求在更小的吨位里基本达到特型驱逐舰的火力，导致“初春”型、“白露”型驱逐舰问题多多。最终日本退出『伦敦海军条约』，摆脱条约限制，开始建造“朝潮”型驱逐舰。“朝潮”型驱逐舰虽然很大程度改善了“初春”型、“白露型”的诸多问题，但是一线的水雷战部队对于“朝潮”型的航速与续航力却仍然不满。就此，IJN在完成“朝潮”型10艘的建造计划后，便开始了后续型号的开发建造，1937年的第三次军备扩充计划（丸三计划）中便编入了18艘（实际是15艘，3艘阳炎型的建造材费被挪用给“大和”的建造）新型驱逐舰的建造计划，这便是“阳炎”型驱逐舰的由来。

“阳炎”型驱逐舰基准排水量为2000吨，全长约120米，最高航速35节，续航力为18节时5000海里，主要武器装备为3座12.7cm联装炮（C型）、2座4联装鱼雷发射管，其性能成为了IJN几十年来舰队驱逐舰发展的集大成者。因而在1939年第四次军备扩充计划中依然编入了4艘“阳炎”型的建造，最终“阳炎”型建成19艘，其改进型“夕云”型建成19艘，合计共38艘驱逐舰，是当时IJN水雷战队中的主力驱逐舰，在书类上划分为“甲型驱逐舰”。值得一提的是，原本被认定为“夕云”型的“秋云”最终被认定为“阳炎”型的最后一舰。“阳炎”战沉后，IJN的内部文件中将“阳炎”型驱逐舰改名为“不知火”型驱逐舰。

“阳炎”型驱逐舰依据IJN水雷战队雷击主力的定位来设计，设计得炮雷击战能力出色，然而防空、反潜能力却相当薄弱。而太平洋战争中海战逐步由炮雷击战转为航空战为主，“阳炎”强大的雷击能力也往往英雄无用武之地，而防空、反潜的缺陷则导致了“阳炎”型遭受了严重的损失，最终只有“雪风”一舰存活到战争结束。

游戏中，“阳炎”型是目前驱逐舰中实装数量最大的一型，共14艘，除了“阳炎”、“不知火”、“黑潮”及“雪风”外，其他都不能通过建造获得，甚至还有些仅作为活动通关奖励日常海域中也无法捞到。因而“阳炎”型整体说来稀有度较高，人气也相对而言较高，更别提“雪风”、“天津风”等人气极高的角色。数值上，“阳炎”型驱逐舰相对之前的驱逐舰有一点微弱的优势，同时作为近代化改修素材时也能提供更好的加成。无论是历史上还是游戏中，“阳炎”型都是驱逐舰中的佼佼者。



历史与游戏

“阳炎”意为夏天阳光通过上升的热空气时所发生不规则的折射现象。在IJN的历史中，“阳炎”型1号舰是二代目“阳炎”。初代为“东云”型驱逐舰5号舰，是IJN最早的驱逐舰之一，顺道一提的是初代“不知火”则是同型的4号舰。

1937年9月于舞鹤海军工厂动工，1939年11月竣工，编入第18驱逐队（“霞”、“霰”、“阳炎”、“不知火”），从属于第二舰队第二水雷战队。太平洋战争爆发时，第18驱逐队在第一水雷战队（旗舰“阿武隈”）指挥下编入机动部队警戒队，参加偷袭珍珠港行动。其后，继续担当机动部队的护卫舰，陆续参加了拉包尔空袭、达尔文空袭、爪哇岛南部机动作战、斯里兰卡岛机动作战等。

1942年4月，第18驱逐队被解除了机动部队的护卫任务，从第一水雷战队回归第二水雷战队。6月，第18驱逐队担当中途岛攻略部队的护卫，参加了中途岛作战。作战无功而返后第18驱逐队7月转战阿留申方面，在基斯卡岛攻略作战中，停泊于基斯卡岛附近海域时遭遇了美军潜艇伏击，“霰”沉没，“霞”与“不知火”大破，只有“阳炎”幸免于难。第18驱逐队由此解散，无伤的“阳炎”转入第15驱逐队——第15驱逐队原为“阳炎”型四舰：“黑潮”、“亲潮”、“早潮”、“夏潮”，其中“夏潮”于1942年2月被美军潜艇击沉。

1942年8月，第15驱逐队转移到特鲁克，开始活跃在瓜岛方面。“阳炎”先后参加了瓜岛机场炮击作战、瓜岛鼠运输、第三次所罗门海战、隆加夜战（塔萨法隆格夜战）、瓜岛撤退战等一





系列作战。其中隆加夜战（塔萨法隆格夜战）中，第二水雷战队田中赖三少将指挥包括“阳炎”在内的8艘驱逐舰执行鼠运输任务。夜间瞭望员及时发现来袭的美军舰队，田中下令中止运输任务，丢弃运输桶准备战斗。日军驱逐舰坚持不主动炮击，而是依据美舰的炮口闪光快速接近发动雷击，最终取得了击沉1艘巡洋舰、击伤3艘巡洋舰的辉煌战绩，是役也是IJN水雷战队的经典战例。

瓜岛战事结束后，“阳炎”开始活跃于对科隆班加拉岛鼠运输作战。运输线路为美军掌握后，美军飞机在航线上布下了水雷。1943年5月，第15驱逐队在运输过程中，“亲潮”与“阳炎”陆续触雷大破而无法航行，而“黑潮”连续触雷顿时沉没。丧失航行能力的“阳炎”、“亲潮”很快迎来了美军的空袭，最终两舰均沉没。同一天中，第15驱逐队全灭。

游戏中，“阳炎”比起众多个性的妹妹来，数值与装备都没有啥出彩的，不过在可建造的驱逐舰中，“阳炎”、“不知火”、“黑潮”数值上还是比之前的驱逐舰略强一些，适合新人提督打开局面。“阳炎”还关系到“第18驱逐队”的编成、出击任务的完成，新人提督需要留意一下。

“阳炎”型只有4艘可以建造：“阳炎”、“不知火”、“黑潮”和“雪风”，建造时间都是24分钟，“雪风”是超稀有的驱逐舰娘，因而在建造时就有了建造24分钟出来的却是“阳炎”、“不知火”、“黑潮”的梗，日本提督们根据这三人的登场词，将这三位简称为“YAGGY”：

阳炎：“や（Y）っとあ（A）えた！”

不知火：“ご（G）指导、ご（G）鞭挞よろしくです。”

黑潮：“よ（Y）ろしゅうな！”

不过实际上，按稀有驱逐舰公式建造时，是无法造出YAGGY的。而YAGGY平时通过最低消耗公式就能建造。

舰娘

褐色的头发，用黄丝带绑成双马尾，这就是“阳炎”的人设特征。人如其名，“阳炎”的个性犹如阳光一般热情活泼，心直口快，充满了干劲，又能够充分感染给其他人，非常具有领袖风范。作为“命名舰”，“阳炎”也一直保持着“命名舰”的骄傲，拥有者旺盛的斗志、蓬勃的自信与不服输的倔强，在众多“命名舰”中也算是相当积极上进的大姐了。在小说『阳炎、拔锚』中，“阳炎”正是凭借着旺盛的热情与不服输的倔强，将问题儿扎堆的第14驱逐队（架空的驱逐队，历史上并无这一番号）凝聚起来成为镇守府里最强的驱逐队，并且在战斗中敢打敢拼，创造了一个个奇迹。而“阳炎”爽朗阳光的性格也为她赢得了众多舰娘的芳心，其中还包括性格相当别扭的“曙”XD。

“阳炎”与“不知火”同为第18驱逐队的队友，无论是官方还是同人，都往往将这一对凑到一起，尤其是小说『阳炎、拔锚』更是将这种关系确定化了。“阳炎”X“不知火”的CP标签为**かげぬい**。“阳炎”的开朗活泼与“不知火”的沉默冷静，一动一静，性格上颇为互补，同时两人又是相当要强，这算是相当有趣的一对CP。不过游戏中两者的互动不多，历史上“阳炎”与“不知火”搭档的时间也不长，战争后期则是基本与“黑潮”等搭档。



▲陽の光あびて揺らめき立つ陽炎のように

“阳炎”同人角色曲为『陽の光あびて揺らめき立つ陽炎のように（就像沐浴阳光般的陽炎)』，其插画作者就是“阳炎”同人本『その名に意志を（意志贯注于其名）』的作者，无论是同人角色曲还是这本同人，都值得喜欢“阳炎”的提督来欣赏一番。



历史与游戏

“不知火”意为日本在九州有明海、八代海等地夏季夜晚出现的鬼火，“阳炎”则是夏季白天出现的气象现象，这两者有着微妙的对应关系。“阳炎”型2号舰是二代目“不知火”，“不知火”初代“东云”型驱逐舰4号舰与5号舰初代“阳炎”就是姐妹舰。因而“不知火”与“阳炎”也算是颇有孽缘。



1937年8月于浦贺船渠动工，1939年12月竣工，与“阳炎”一同编入了第18驱逐队，从属于第二舰队第二水雷战队。太平洋战争爆发前夕，第18驱逐队转属于第一水雷战队，并且编入机动部队的警戒队。1941年12月，第18驱逐队护卫机动部队参加偷袭珍珠港作战，太平洋战争爆发。随后，第18驱逐队继续护卫机动部队南征北战，先后参加了拉包尔空袭、达尔文空袭、爪哇岛南部机动作战、斯里兰卡岛机动作战。

1942年4月，第18驱逐队从第一水雷战队回归第二水雷战队，结束了护卫机动部队的任务。随后，编入中途岛攻略部队的护卫队，参加中途岛作战。中途岛作战中止后，第18驱逐队转战北方海域。7月，第18驱逐队参加基斯卡岛攻略作战，停泊于基斯卡岛附近海域时遭遇美军潜艇的伏击，“霰”中雷沉没，“不知火”与“霞”则中雷大破，只有“阳炎”无伤，其中“不知火”舰首被切断，损伤非常严重。第18驱逐队因此解散，“阳炎”转入第15驱逐队，这便是“阳炎”与“不知火”的诀别。

“不知火”从9月3日到次年11月一直呆在舞鹤船厂修理，在此期间，第15驱逐队在同一天全灭，“阳炎”型驱逐舰也由此变成了“不知火”型驱逐舰，这个梗在一些“阳炎”X“不知火”便有所体现。修理期间，“不知火”留下了大量的照片，成为了后来“阳炎”型研究的重要资料，与之对应的是“阳炎”基本没有留下照片材料。

1943年11月，修复完毕的“不知火”先是编入第九舰队，留在本土从事训练任务。1944年1月，执行对威克岛的运输任务。3月，“不知火”编入第五舰队下属第一水雷战队（旗舰“阿武隈”）第9驱逐队（“霞”、“薄云”、“白云”）——这就是为何游戏中第一水雷战队编成任务中有“不知火”的原因。不过没几天“白云”被潜艇击沉，第9驱逐队又变成3舰编制，并改名为“第18驱逐队”——“霞”与“不知火”从新回到了第18驱逐队。4月，“不知火”编入北方部队，执行千岛群岛方面的护航运输任务。6月，美军开始进攻塞班岛，IJN准备以“山城”和第五舰队来迎击，“不知火”因而前往横须贺集合。随着马里亚纳海战中机动部队的覆灭，塞班岛作战中止。7月，“不知火”执行对硫磺岛的运输任务，8月执行对父岛的运输任务。10月，莱特湾海战爆发，“不知火”加入志摩舰队，跟随西村舰队突入苏里高海峡，目睹了西村舰队已经全灭的悲剧，随后脱离战场。次日，“不知火”前往救援大破的“鬼怒”，没找到“鬼怒”的情况下，“不知火”返航发现了大破的驱逐舰“早霜”，于是前往救援。就在即将靠近“早霜”时，“不知火”遇到美军空袭，中弹后猛烈爆炸瞬间沉没。

游戏中，“不知火”作为“阳炎”型YAGGY的一员，自然也算是新人之友。任务方面，“不知火”不仅仅跟“阳炎”一样关系到“第18驱逐队”的相关任务，也关系到“第一水雷战队编成”这个任务。新人提督需要留意哦。



舰娘

与热情奔放乃至有些调皮的“阳炎”相比，“不知火”则是一位一本正经、严肃认真、沉默寡言、不苟言笑的冷静角色，尤其是颇为吝啬笑容，只有当她小破时才会对敌人露出戏谑的微笑——这是一位笑起来比不笑起来更可怕的角色。大概也正是这种沉稳镇定的性格，加上一板一眼的台词，“不知火”带有很强的武人之风，因而被称为具有战舰的气量与格度，“小学生中的战舰”，这个梗在诸多同人里都有所体现。不过，那么一本正经的“最帅气小学生”，在诸多喜欢她的提督那里倒是有个颇为可爱的爱称“ぬいぬい”，在国内提督那里倒是多称她为“火爷”。

“不知火”与“阳炎”的CP基本为官方认定了，『阳炎、拔锚』里“阳炎”心里最挂念的便是“不知火”，“不知火”也是一心想把“阳炎”带回吴镇，由此还爆发了“不知火”与“曙”的后宫争夺战（笑）。而在很多同人里，两者往往又是战友，又是竞争对象——两个人都有很强的自尊与骄傲，配上历史上“不知火”继承“阳炎”遗志的梗，往往有相当触动心弦的情节。







▲官方四格

历史与游戏

“黑潮”意为日本太平洋海域流经的日本暖流。“阳炎”型3号舰“黑潮”是IJN初次采用这个舰名，“黑潮”下水时还专门发布过纪念邮票，邮票的画面便是一群只穿着大裤衩的渔民在黑潮捕鱼的场面，这个梗在官方四格漫画还有所体现。“黑潮”之名为战后的海上自卫队（以下简称“海自”）所继承，依海自的新命名规则，“X潮”都被用于命名潜艇：二代目“黑潮”为“黑潮”型潜艇SS-501，三代目为“涡潮”型潜艇SS-570，四代目为“亲潮”型潜艇SS-596。历代“黑潮”均为关西的造船厂建造的，这大概也便是“黑潮”在游戏中是少有的关西腔之一的由来。

1938年10月于藤永田造船所下水，1940年1月竣工。竣工后，“黑潮”与“雪风”、“初风”一同编入第16驱逐队，有幸参加了纪念二千六百年特别观舰仪式。随着“天津风”、“时津风”的入役编入第16驱逐队，“黑潮”从第16驱逐队转入第15驱逐队。第15驱逐队由4艘以“潮”为名的“阳炎”型驱逐舰组成：3号舰“黑潮”、4号舰“亲潮”、5号舰“早潮”、6号“夏潮”。太平洋战争爆发前，“黑潮”在第15驱逐队期间发生了三次冲撞碰擦事故，意外地有点天然呆。开战时，第15驱逐队归属于“花之二水战”，是最新锐的驱逐队之一。

太平洋战争爆发后，第15驱逐队参加南洋攻略作战，先后参与了肯达里攻略作战、望加锡攻略作战、安汶攻略作战等一系列作战。1942年2月，第15驱逐队在执行对望加锡护航任务时遭到美军潜艇伏击，旗舰“夏潮”大破无法航行，由“黑潮”拖曳，次日舰体断裂沉没，第15驱逐队旗舰临时转为“黑潮”。之后，只剩3舰的第15驱逐队陆续参加了古邦攻略作

战、爪哇岛南方机动作战。3月，第15驱逐队护卫在拉包尔触礁的“加贺”回本土修理；4月，返回菲律宾战线；5月，护卫在珊瑚海海战受伤的“翔鹤”回本土修理；6月，第15驱逐队在中途岛海战中负责护卫第十一航空战队（水上机母舰“瑞穗”、“千岁”）；7月，“阳炎”从第18驱逐队转入第15驱逐队。

1942年8月起，第15驱逐队转战瓜岛方面，除了多次对瓜岛运输作战外，还参加了南太平洋海战（10月）、第三次所罗门海战（11月）。11月，在塔萨法隆格岛海战，包括第15驱逐队4舰在内的8艘驱逐舰在执行鼠运输任务途中，遭遇美军袭击。在“二水战”司令田中赖三的指挥下，发动大规模雷击，最终取得击沉一艘巡洋舰、击伤三艘巡洋舰的辉煌战绩，然而运输作战任务却因此没能完成，加剧了瓜岛日军的困境。

1943年2月，“黑潮”与“亲潮”、“阳炎”、“舞风”等驱逐舰参加了瓜岛撤退战。4月，“黑潮”回到横须贺，护卫航母“大鹰”、“冲鹰”前往特鲁克，之后“黑潮”主要执行对科隆班加拉岛的运输任务，先后执行了6次运输。日军的运输线路被美军掌握后，美军在航路上布下了水雷阵，第15驱逐队在照常出动时，“亲潮”触雷大破，“黑潮”、“阳炎”误以为是潜艇袭击，因而投下深水炸弹反潜，结果“黑潮”连续触发3枚水雷，瞬间沉没，僚舰“阳炎”也触雷大破，最终“亲潮”、“阳炎”在随后的美军空袭中沉没。一天之中，第15驱逐队全灭。

游戏中，“阳炎”型充满了各具特色的个性舰娘，相较而言，“黑潮”除了关西腔以外反而显得不太出众。不但数值、装备上并无亮点，而且作为YAGGY的一员，入手难度也很低。更重要的是由于“亲潮”、“早潮”、“夏潮”等队友没实装，“黑潮”目前没有涉及到任何的任务的完成。

舰娘

在诸多个性化的姐妹中，“黑潮”无论是人设还是个性都显得要相当的阿卡林，幸好“黑潮”有一点则毫无疑问彰显了她的个性：关西腔。『舰队收藏』中真正带有关西腔的角色非常稀有，其中最为著名的大概就是轻航母“龙骧”——不过“龙骧”实际是正经的关东出身，配上关西腔就显得非常微妙。而“黑潮”历代都是关西船厂出身，因而带有关西腔再自然不过。不过“黑潮”的关西腔比较混杂，更接近于京都、丹波等地方言，而非“关西腔”一般所代指的大阪、河内腔。因此，“黑潮”与“龙骧”虽然同为关西腔，却有非常微妙的区别，在同人作品中，“黑潮”与“龙骧”也往往有着微妙的密友关系。从性格而言，“黑潮”也并非如“龙骧”那般骄傲自满，而是带着些京都少女的平缓软绵，给人某种邻家女孩的安心感。





历史与游戏

“初风”意为夏秋之交最初的凉风，与“凉风”意义相仿。“阳炎”型7号舰是“初风”初代，战后海自也没再采用过这个舰名。倒是海上保安厅3次采用过这个舰名，目前还在现役的“初风”为“凉风”型巡视艇CL-73，该型巡视艇基本以“X风”为名，共建成161艘，因此姐妹舰有“雪风”、“浜风”、“凉风”、“岛风”等等。

1937年12月于神户川崎造船所开工建造，1940年2月15日竣工。——虽然开工比8号舰“雪风”早，竣工却是被“雪风”赶超。因而在官方四格里求助于“雪风”时就会摆出“就算是为了可爱的妹妹”的姿态，“雪风”则会反驳：“只有在这种场合会变成妹妹真是太狡猾了”。竣工之后，“初风”与姐妹舰“黑潮”、“雪风”一同编入第16驱逐队，并参加了纪念二千六百年特别观舰仪式。当年11月，随着“天津风”、“时津风”建成服役编入第16驱逐队，“黑潮”调往第15驱逐队。第16驱逐队编入第二舰队第二水雷战队——当时第二水雷战队所辖4个驱逐队：第8驱逐队（“朝潮”型）、第15驱逐队（“阳炎”型）、第16驱逐队（“阳炎”型）、第18驱逐队（“朝潮”型、“阳炎”型），皆为当时最新锐的驱逐舰，不愧是水雷战队中的精锐“花之二水战”。在第16驱逐队中，“雪风”与“时津风”为第一小队，“初风”与“天津风”为第二小队。

太平洋战争爆发后，第16驱逐队陆续参加了菲律宾、印尼等多地的攻略作战。1942年2月27日，第16驱逐队参加泗水海战，海战结束后，第16驱逐队（除去“天津风”）对袭击二水战旗舰“神通”的美军潜艇实施了反潜攻击。在爪哇岛附近海域，“初风”也曾和“天津风”一同攻击了荷兰潜艇，迫使对方自沉。因而游戏中“初风”初始的反潜值要略高一些。6月，第16驱逐队在中途岛作战战列中负责为攻略部队的运输船队护航。中途岛作战中止后，7月，第16驱逐队编入第三舰队第10战队（旗舰“长良”，下辖第4、10、16、17驱逐队）。8月起，第10战队转战所罗门方面，先后参加了第二次所罗门海战、南太平洋海战。11月，“初风”回吴港修理，12月31日从横须贺出发护卫航母“瑞鹤”前往特鲁克。

1943年1月，“初风”参加第6次对瓜岛鼠运输作战，途中，日军舰队遭遇美军鱼雷艇部队的雷击，“初风”中雷大破，在友舰“岚”、“江风”、“时津风”的护卫下撤回肖兰特泊地。8月修理完毕的“初风”返回特鲁克，从事以特鲁克为中心的护航任务。11月，“初风”在第10战队旗舰轻巡洋舰“阿贺野”指挥下参加布干维尔岛海战，混战中，“初风”与第5战队的“妙高”发生冲撞，“妙高”中破，而“初风”被切断舰首，失去航行能力，遭受美军驱逐队的集火攻击而沉没。是役，在游戏中一直被“初风”抱怨的夜战笨蛋“川内”也在“初风”之后战沉。







游戏中，“初风”是 2013 年 8 月 26 日『舰队收藏』50 万登陆突破纪念时实装的。实装以来，这艘看似不起眼的驱逐舰却长期是游戏最难入手的船之一，在日本被称为珍兽“槌之子”（ツチノコ），在国内则往往被视为“大佬之证”、“欧提之证”。“初风”只能在 3–4 海域、5–5 海域 boss 点 A 胜利以上才能掉落，3–4、5–5 海域都是普通海域中难度最高的，因而获得“初风”的难度可想而知。从 2013 年秋季活动开始，运营终于大发慈悲在一些活动海域 boss 点追加了“初风”的掉落，入手难度要降低了许多，希望入手“初风”的提督还是抓住每次活动的机会比较好。

舰娘

蓝色长直发配上黄色领结，这便是“初风”人设上的主要特征。大概由于“初风”非常稀有，“初风”的个性也就显得比较傲慢和任性，登场词：“提督，我是你捞到的第几个我”也尽显对提督的轻蔑。不过说到底，“初风”对提督的态度虽然不算友好，却也不算太敌对，倒不如说，“初风”对其他人都是一副爱理不理的态度，但是“初风”沉没时的道歉倒是足以让提督心颤悔恨——“一直都希望提督你能更坚强起来，总是对你毒舌，真是抱歉了……”。至死才表达真实感情的“初风”也算是不傲娇就会死的类型。

“初风”由于历史与“妙高”相撞最终导致其沉没，因而“初风”对“妙高”一直保持着一种恐惧的态度。不过在害怕的同时又非常黏“妙高”，害怕“妙高”抛下她不管，非常微妙的既恐惧又迷恋的关系。而很多时候“妙高”也只能听任这个任性的“妹妹”粘着自己，摸摸头来安抚她。“初风”与“雪风”的关系就比较糟糕了，原因见下。不过历史上“雪风”倒是“初风”的福舰，跟“雪风”搭档时“初风”一直顺风顺水，与“雪风”分开后倒是苦难重重。

“初风”的睡眠非常浅，很容易被惊醒，在官方四格里她一直苦于室友“雪风”的梦呓，而在游戏中也常常表现出非常困乏，对于夜晚吵闹的“川内”更是没啥好态度。因而在官方四格中，“初风”除了经常找“妙高”寻求安慰的同时，最终任性地搬到了单独一间寝室里享受睡眠。



历史与游戏

“雪风”顾名思义就是混杂雪花的强风，意义与“吹雪”相仿。“阳炎”型 8 号舰“雪风”也是初代目。战后，海自以 IJN 的“白露”型、“朝潮”型为基础，结合美军驱逐舰的长处，设计建造了战后第一型国产驱逐舰。原本海自希望以劳苦功高的祥瑞舰“雪风”来命名战后这一型号，但是考虑到“雪风”过于出名，最终选择了“春风”这个不起眼的名字，实际上二代目“雪风”即“春风”型驱逐舰 2 号舰，却是先于“春风”下水。考虑二代目与初代的技术血缘，二代目可以说是初代的“妹妹”了。除了海自，海上保安厅也用“雪风”命名了一艘巡视艇。

1938 年 8 月于佐世保海军工厂开工，1940 年 1 月竣工服役，编入第 16 驱逐队（“黑潮”、“初风”），参加了纪元二千六百年特别观舰式。10 月“黑潮”调出第 16 驱逐队，“天津风”、“时津风”编入第 16 驱逐队，“雪风”担当驱逐队旗舰，与“时津风”编为第一小队。第 16 驱逐队从属于“花之二水战”。

太平洋战争爆发后，“雪风”随第 16 驱逐队南下，先后参与菲律宾、印尼等多地的攻略作战。1942 年 2 月的泗水海战中，“雪风”还救起了几十名盟军。6 月，第 16 驱逐队作为中途岛攻略部队的护卫队，参加中途岛攻略战。中途岛作战中止后，第 16 驱逐队编入第三舰队第十战队。第一小队与第二小队分开各自执行不同的护卫护航任务。

1942 年 8 月，美军发动瓜岛攻势。9 月，第 16 驱逐队陆续前往所罗门海域。10 月，第 16 驱逐队编入第三舰队（南云机动舰队），“雪风”负责护卫旗舰“翔鹤”，“翔鹤”受伤后转而护卫“瑞鹤”，与美军飞机交战，其功勋受到联合舰队司令长官山本五十六的嘉奖。11 月，“雪

风”参加第三次所罗门海战，夜战后战舰“比睿”失去操舵能力，“雪风”与“时雨”、“白露”前往护卫。第十一战队司令部由“比睿”转移到“雪风”上，“雪风”升起阿部弘毅中将的中将旗。天亮后，美军飞机来袭，各舰都有受伤，“比睿”也多次中弹岌岌可危，联合舰队司令部先是下令对“比睿”雷击处分，之后山本五十六又下令取消雷击处分，最终“雪风”救起“比睿”的舰员，与其他僚舰一同遗弃“比睿”撤退。实际上并没执行雷击处分。（之前很多人都以为是“雪风”雷击处分了“比睿”）。

1943 年 1 月，“雪风”与第十驱逐队等一同从特鲁克返回本土，继而一同编入东南方面部队，然后又编入外洋部队（第八舰队）前往拉包尔。2 月，“雪风”参加了 3 次瓜岛撤退战。3 月，“雪风”与“时津风”等共 8 艘驱逐舰参加对莱城的运输作战（八十一号作战），结果在俾斯麦海遭遇美军飞机的弹跳轰炸，4 艘驱逐舰沉没，包括“雪风”一直以来的搭档“时津风”。当然，“雪风”则基本毫发无损，还先后搭救了“时津风”、“初雪”、“荒潮”等舰的幸存者。随后，“雪风”在以拉包尔为中心活跃在各地的运输作战上。5 月，“雪风”护卫“瑞鹤”返回本土，“雪风”借机也进入船厂进行了改装。6 月，“雪风”重返南方战场，编入第 4 水雷战队（旗舰“长良”）。6 月底，“雪风”又从第 4 水雷战队调往外洋部队（第八舰队），并曾短暂担当第八舰队的旗舰。7 月，“雪风”在第 2 水雷战队指挥下，参加了科隆班加拉岛夜战，凭借新装备“逆探”率先发现美军舰队，为己方抢得了先机，取得相当不错的战果。12 月，第 16 驱逐队（“雪风”、“天津风”）由此编入海上护卫队，负责特鲁克与本土之间的航路的护卫任务。

1944 年 1 月，第 16 驱逐队在护卫任务中遭遇美军潜艇袭击，“天津风”折断舰首大破。3 月，第 16 驱逐队中“时津风”、“初风”已经沉没、“天津风”大破修理中，实际上只剩下“雪风”，因而解散。“雪风”编入第十舰队第 17 驱





逐队（“浦风”、“矶风”、“浜风”、“谷风”），第17驱逐队也变成了极为罕见的拥有5艘驱逐舰的驱逐队。“雪风”与“浜风”搭档组成第二小队。6月，马里亚纳海战爆发，“雪风”当时负责第二补给队的护卫，在遭遇美军空袭之时，“雪风”用探照灯直射美军飞机驾驶舱而取得了击落三架飞机的战果，这点在官方四格漫画也曾有所体现。10月，第17驱逐队编入第二舰队第一游击部队（栗田舰队），负责第三战队（“金刚”、“榛名”）的护卫。栗田舰队成功突入莱特湾后，对美军登陆船队进行突袭，遭到美军顽强反击，“雪风”依旧基本无伤，依旧捞起了大量幸存者。莱特湾海战后，第十战队解散，第17驱逐队回归第2水雷战队，主要负责IJN残存的大中型战舰返回本土，其中“雪风”负责护卫的是“大和”、“长门”，僚舰“浦风”护卫的“金刚”则遭遇美军潜艇袭击，两舰皆沉。11月，返回本土的第17驱逐队也只剩下三舰：“浜风”、“矶风”、“雪风”，紧接着就护卫新建成的航母“信浓”前往吴港，途中遭遇美军潜艇袭击，“信浓”沉没。12月，“雪风”原本与“矶风”、“浜风”、“时雨”参加对台湾方面的运输作战，结果因为轮机故障而未参加，结果这次运输作战中“时雨”遭美军潜艇袭击而沉没。之后，“雪风”一直都呆在吴港，协助防空。

1945年4月，随着冲绳战事吃紧，IJN组织残存舰艇前往冲绳进行“菊水特攻”，这便是“天一号作战”。以“大和”为中心的特攻舰队，在坊之岬海域遭遇大批美军飞机攻击，近乎全灭，只剩下“雪风”、“初霜”、“冬月”、“凉月”幸存，拯救了大量的其他舰舰员。之后，“雪风”、“初霜”编入第31战队转移到舞鹤，在美军对舞鹤的轰炸中，“初霜”触雷沉没，而“雪风”再次被幸运眷顾而无伤，由此迎来了战争结束。

战争结束后，“雪风”先是作为复原运输舰活跃，运输了大量的日本兵员返回本土。随后，“雪风”作为战争赔偿舰转移给了中华民国海军，改名为“丹阳”，并担当了中华民国海军旗舰。1949年国民党政府从大陆败退时，蒋介石便是乘坐“丹阳”到了台湾。此后，“丹阳”还先后几次参加了与解放军海军的交战，一直到1965年安然退役。

IJN主力舰队驱逐舰共计“朝潮”型10艘，“阳炎”型19艘，“夕云”型19艘，“岛风”型1艘，其中只有“雪风”平安幸存到战后，不仅仅船体未曾大破，舰员更是死伤极少，同时“雪风”在诸多恶战中还捞起了上千上万的友军，也见证了IJN的“眼看他起高楼。眼看他楼塌了”。其丰富的经历、爆棚的幸运、劳苦的功勋都让“雪风”一方面被称为友军中不祥的瑞祥舰，另一方面也成为了日本海军文化中一个特别的注脚。

舰娘

游戏中，“雪风”的数值基本与“岛风”一样是驱逐舰的绝对王者，其中60运更是让其他舰娘都望其项背而不得。考虑到驱逐舰目前主要是通过夜战的cut in输出，高运直接影响到了cut in的发动率，因此“雪风”可以说是最强的驱逐舰。然而游戏中与历史所不同的是，游戏中的“雪风”其实相当容易大破，因而让众多提督感到非常无奈。“雪风”除了通过稀有公式建造外，还能在2-4、3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-4、5-2、5-4等 海 域boss点掉落。

没穿裙子没穿裤子的短发萝莉，这便是“雪风”的第一印象。相当的幼齿，结合“雪风”精神满满的小学生口吻，“雪风”更多的是一个小动物类型的感觉。人设自身也非常像一个仓鼠，因此“雪风”往往有“仓鼠”、“海狸鼠”等别称。“雪风”对提督的称呼“司令”，也非常魔性，直到“时津风”登场后才能与之相抗衡。

历史上，与“雪风”搭档的驱逐舰实在相当不少。不过游戏中一开始，与“雪风”有比较密切关系的驱逐舰如“天津风”、“时津风”等实装都较晚，因此“雪风”更多的是跟“岛风”或“时雨”联系到一起。尤其是官方四格中，“初风”登场后，“雪风”终于迎来了室友，“初风”却被“雪风”的“雪风是不会沉的”梦呓搞到天天做噩梦，最终不得不提出搬出，而一直是一个人的“岛风”则搬进了“雪风”的房间——反正“岛风”干什么都很快，入睡自然也很快。“雪风”无遮无拦的性格，也很容易跟别扭的独生子女“岛风”打成一片。因此，同人中“雪风”X“岛风”的tag非常多。至于“时雨”X“雪风”，则是因为历史上同为祥瑞舰实在太出名了，自然得就把这两个凑一块。

随着“时津风”的登场，“雪风”历史上最密切的搭档其性格也跟“雪风”非常合拍，基本都是天真烂漫的小动物性格，对提督的称呼也是同样魔性的“司令～！！”，这两位的CP也逐渐多了起来。官方四格中，“时津风”和“天津风”登场后，“时津风”就搬进“雪风”的房间，而“岛风”则搬进了“天津风”的房间，皆大欢喜。当然，要挖掘的话，还有“雪风”X“天津风”、“雪风”X“初霜”等组合。



历史与游戏

“天津风”出典自『古今和歌集』僧正遍昭的一首和歌，意为高空吹来的风，与“天津”没啥关系，也不是“天津饭”。初代“天津风”为大正时期建造的矶风型驱逐舰3号舰，姐妹舰为：1号舰初代“矶风”、2号舰初代“浜风”、4号舰初代“时津风”，这四舰二代目都为“阳炎”型驱逐舰。三代目为战后海自DDG-163——海



自第一艘装备对空导弹的驱逐舰。

1939年2月于舞鹤海军工厂动工，1940年10月竣工，编入第16驱逐队，从属于第二舰队第2水雷战队。“天津风”与“初风”为第二小队。在量产“阳炎”型的同时，IJN为了确保对美军新锐驱逐舰的优势，准备开发下一代驱逐舰，其中最重要的便是航速的提高，为了给新型驱逐舰研发提供试验依据，“天津风”便安装了预备给新型驱逐舰使用的轮机，即采用的是与后来的“岛风”相同的轮机。这便是“岛风”与“天津风”之间的技术血缘。这也是为何“天津风”在游戏中自带“强化型舰本式缶”这个装备的由来。

太平洋战争爆发后，“天津风”最初的任务是与“初风”、“神通”一同支援第4航空战队（“龙骧”），随后参加菲律宾、印尼等多地的攻略作战。1942年2月27日，“天津风”参加泗水海战，此后参加反潜警戒，多次实施了对美军潜艇的攻击，取得了一定战果。这也是为何游戏中“天津风”改造后送三式水中探信仪的原因。6月，“天津风”作为中途岛攻略部队的护卫队之一参加中途岛作战，结果因作战中止无功而返。8月，美军开始攻击瓜岛，“天津风”从本土出发前往所罗门海域，参加了第二次所罗门海战。这次海战中，“天津风”与“时津风”一同编入以“龙骧”为核心的佯动部队，结果“龙骧”被美军击沉，“天津风”与“时津风”一道救起了大量“龙骧”的幸存者。10月，作为“翔鹤”的护卫参加了南太平洋海战。11月，参加第三次所罗门海战，在大混战中“天津风”打开探照灯识别敌我，被集中炮击而大破。战后，“天津风”在经过“明石”紧急修理后返回本土修理。

1943年1月修理完毕的“天津风”重返战线，以特鲁克为中心执行护航运输任务。2月，运输作战途中，“春雨”遭美军潜艇袭击大破，“天津风”与“浦风”接力将其拖曳回特鲁克。3月，“天津风”与“谷风”编入东南方面部队，在拉包尔、威克岛等地之间护航运输，期间常与“浦风”搭档。8月返还本土休整。9月，与“初风”等前往救援科隆班加拉岛守备队。11月，在拉包尔、特鲁克等地执行运输护航任务。12月，与“雪风”一同从第三舰队编入海上护卫总队。1944年1月，在南中国海，“天津风”遭遇美军潜艇袭击，前后船体切断，前半舰体丧失，被拖曳回港修理。

1945年1月，“天津风”终于大修完毕重返战场，从新加坡出发护卫船队回国，途中遭遇空袭，运输船队基本全灭，“天津风”停靠海南岛也遭受空袭，艰难靠自力航行到厦门。在厦门，“天津风”无法重启轮机，随波逐流而触礁座沉，在修复无望的情况下自行爆炸处分。最近残骸在厦门近海被发现。

游戏中，“天津风”是在2014年4月23日随着活动“索敌机，开始起飞”实装，是该活动E-3的通关奖励。目前无法建造，只能通过3-5、6-2等海域boss点掉落获得，当然每次活动也会有相应的掉落点。“天津风”未经改造就有3个装备栏，且自带“强化型舰本式缶”（改造后再送1个），20级便能改造，改造后还送1个“强化型舰本式缶”、1个三式水中探信仪，可谓是非常优先的养殖对象。

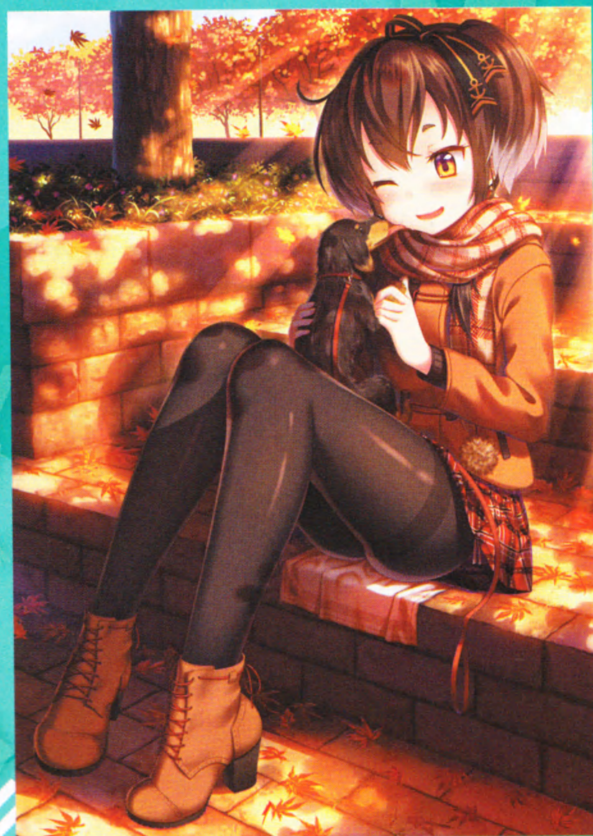




历史与游戏

“时津风”意为顺应时节的风。初代“时津风”为“矶风”型驱逐舰 4 号舰，与初代“天津风”也是姐妹舰。

1939 年 2 月于浦贺船渠动工，1940 年 12 月竣工，编入第 16 驱逐队。“时津风”与“雪风”为第一小队，两者一直搭档直至“时津风”沉没。



舰娘

银色长发 + 双马尾，红色长筒吊带袜，这便是“天津风”的人设特征，其制服也明显与其他“阳炎型”不相同。性感的服饰与姿态在“天津风”登场时便引发相当的轰动。由此大家一度将“天津风”推上 comic market 的劳模宝座，一度被视为“岛风”的接班人。

不过，乍看上去“天津风”可能会像“如月”那样卖骚，实际上却是相当正经温和，甚至倒不如说是有点“幼妻”的感觉，通过报时语音，我们可以看到“天津风”非常善解人意，对待提督非常贴心细致：会陪你熬夜，虽然嘴上说不要；会给你做三餐，既会做和食也会做咖喱；对待“岛风”、“初风”、“雪风”她们也是非常关爱，可谓是贤妻良母（？）。乖巧的性格与大胆的服装姿态，结合成了“天津风”的无穷魅力。

“天津风”是“岛风”轮机的试验舰，对于“岛风”而言与其说是密友，倒不如说是姐姐一般的存在，再加上“岛风”本来就比较贪玩幼稚，“天津风”则要乖巧成熟得多，基本无论是游戏中还是同人里，都是“岛风”拉扯着“天津风”一起赛跑跟她玩，而“天津风”每每嘴上抱怨几句就会乖乖配合她。官方四格里，“岛风”更是欣喜如狂地搬来跟“天津风”同居一室，非常地粘“天津风”。这对也算是公认的 CP。

太平洋战争爆发后，“时津风”南下参加菲律宾、印尼等多地的攻略作战。1942年2月，参加了泗水海战。4月，“时津风”参加新几内亚攻略作战。6月，加入中途岛攻略部队的护卫队，负责运输船队的护卫。中途岛作战中止后，第16驱逐队编入新成立的第三舰队第10战队，主要担当航母机动部队的护卫。8月，“时津风”与“天津风”一同护卫“龙骧”执行佯动任务，结果“龙骧”被美军击沉。9月，“时津风”护卫航母“大鹰”返回本土。10月，担当南云机动部队（“翔鹤”、“瑞鹤”、“瑞凤”）的护卫参加了南太平洋海战。

1943年1月，“时津风”与“初风”参加第6次对瓜岛运输作战，遭遇美军鱼雷艇部队袭击，“初风”大破，在“时津风”、“岚”、“江风”的帮助下成功返回特鲁克。2月，“时津风”与“雪风”一同参加八十一号作战：8艘驱逐舰护送8艘运输船，在毫无空中支援情况下遭遇美军飞机的跳弹轰炸，“时津风”中弹无法航行，舰员转移到“雪风”后弃舰，最终被美军飞机炸沉。

游戏中，“时津风”于2014年8月8日夏季活动“AL/MI作战”中实装，是E-4海域的通关奖励，目前既无法建造，也无法通过普通海域掉落，只能寄希望于下一次活动。“时津风”是较为少见的金色卡底的驱逐舰娘。虽然稀有，但是“时津风”在数值跟装备上并无亮点。

舰娘

又一个跟“雪风”一样不好好穿衣服的……只穿了宽大的上衣，没有穿裙子或裤子，虽然穿了裤袜，却微妙地比较下垂，反而露出小裤裤，有些邪恶的感觉XD。

作为“雪风”长期的搭档，“时津风”的个性也与“雪风”自然是非常相合，同样属于小动物系角色，特别喜欢重复说话，带有很强的孩子气。根据其个性与人设（发型有点类似垂耳犬），“时津风”也往往被比作粘人的宠物狗，——当然与“夕立”的疯狗还是有很大区别的。“时津风”最大的特点就是粘人！从语音中可以看出，“时津风”几乎是无时无刻不粘着提督，要他陪着玩，一旦提督无视了她，“时津风”就会不断叫唤“司令”，非常魔性，让人招架不住——无法体会的提督建议去找nico上的“时津风”鬼畜视频洗脑一下。相对而言，“雪风”反而不怎么粘人。

“时津风”与“雪风”也是官方配对，在官方四格里，这两人一见面就可亲切了，聊起来完完全全热火朝天，全然无视他人，由此两人住在了一起，“岛风”则去粘上“天津风”了，可喜可贺可喜可贺。▲

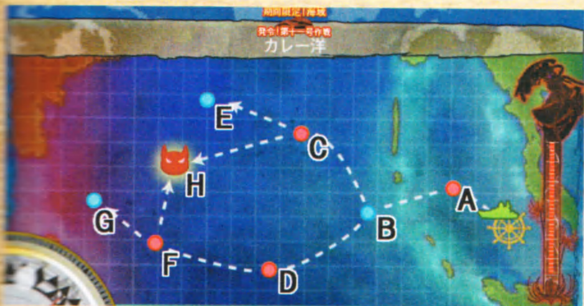


快讯号外——发动，第十一号作战 攻略说明

kantai collection news flash

通用事项：难度提升不能越级，打完丙只能打乙不能跳级打甲。E3、E4、E5 分别锁船，进入 E3 之前请考虑好之后的编成。全打丙就不锁，奖励差分只有装备上的，船都一样奖励。不过罗马号目前只有甲难度 E6 掉落确认，想要入手的请至少 E5 开始打乙难度。

E1 难点：路径方面没有罗盘娘干扰，轻巡三只以下只要索敌够就能进 BOSS 点。甲级难度斩杀时会遭遇老朋友那贺野（轻巡栖鬼）不过敢打甲的提督一定不惮于单纵就是干。



上路：虽然比下路少一个潜艇点，但是多了人称金莉莉的重巡リ级对水雷战队有一定的劝退能力。

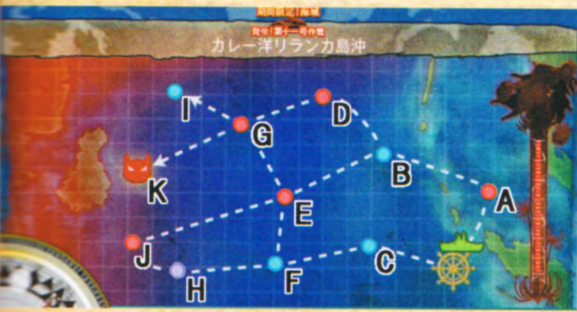
下路：梯形或单横潜艇点不带对潜装备混过去也没问题。

推荐编成：由于没有锁船所以可以拿出最高级的轻巡和驱逐。

神通改二 川内改二 雪风 岛风 夕立改二 时雨改二

甲乙丙差分	
甲	试制 51cm 联装炮
乙	试制 46cm 联装炮 斩杀没有那贺野，A 点没金皮船
丙	试制 35.6cm 联装炮 C 点没金莉莉

E2 难点：开始要求编成联合舰队，除对超新米提督和不练驱逐的提督有一定压力以外就只有制空要求了吧。总体上依旧是福利。



上路：三只金璐姐，但是没有空母。水上打击部队中制空压力大的话这边会轻松些。

中路：金 WO 酱轮型要 230 以上制空才能优势。

下路：平白多吃一个漩涡掉燃料再多打一个点，意义只有甲乙难度再 J 点捞云龙了。击破活动开始刷 E7 之后再来吧。

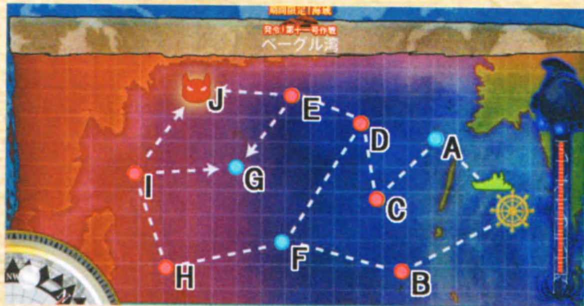
推荐编成：机动部队

一队：战舰 *2 航母 *4

二队：轻巡 高速战舰 重巡 雷巡 驱逐 *2

甲乙丙差分	
甲	彗星（601）、91 式高射装置、WG42
乙	彗星（601）
丙	没有装备，少些金皮， 斩杀是 WO 酱没有泡芙（新型舰载机）

E3 难点：除 D 点有机会遇见老朋友那贺野以外几乎没有劝退因素。但是该图在丙级以外就开始锁船了，请合理规划好之后的用人分配。最上 X 三隈、铃谷 X 熊野、鸟海 X 由良 X 龙骧 均有在 E5 的带路要素。有意推到 E5 乙级以上的至少留下一组。



上路：C 点单横或梯形的潜艇队，可以无视，D 点如上文所述。

下路：H 点有随机的复纵战舰或轮型金 WO 酱有制空就可以用重巡昼战二连炮击碾过去。

推荐编成：

高雄 爱宕 那智 羽黑 瑞凤 祥凤

（正规空母、低速战舰出击不可）

甲乙丙差分	
甲	OTO152mm 副炮、流星（601）、 改修资材 *4、勋章
乙	OTO152mm 副炮、天山（601）、 应急修理要员、改修资材 *3
丙	天山（601）、应急修理要员

E4 难点：需要特殊装备三式弹，BOSS 点制空 250 以上。A 点金莉莉 C 点金璐姐以及 I、K 的连续金 WO 酱的几点，对于开荒提督很有压力。不过对于目标只要战舰 Littorio 的提督这里就可以是终点了。



推荐路径和编成：BFEM

一队：航巡 战舰 *2 航母 *3

二队：轻巡 高速战舰 重巡 *2 驱逐 *2

甲乙丙差分	
甲	381mm/50 三联装炮改、 90mm 单装高角炮、改修资材 *6
乙	90mm 单装高角炮、改修资材 *4
丙	没有装备

E5 难点：编成正确的话最大的难点就是 I 点的单纵复纵夜战队，即使带潜艇吸引火力也是说劝退就劝退了。因此不如在分歧点踩着漩涡硬打一记昼战。



推荐编成：

长门 陆奥 铃谷 熊野 伊 58 加贺

（有武藏大和的话当然更好）

甲乙丙差分	
甲	381mm/50 三联装炮改、二式大艇、 改修资材 *8、勋章
乙	381mm/50 三联装炮改、 改修资材 *5、勋章
丙	381mm/50 三联装炮

E6 难点：作为最后一张图，不管选择哪条路都充满了劝退要素，更遑论门神有空母栖姬主任把守。因此请做好充足的资源储备、支援舰队和刷闪之后再来，以免精神污染。



上路：第二战 I 点会在夜战中遭遇战舰栖姬，常用的带潜艇混过夜战的战术根本没用。

中路：H 点 E5 的 BOSS 泊地水鬼最终形态，150 的白板火力，加上装备后能轻松一发大破大和型。

下路：夜战之后面对昼战战舰栖姬，两个点都需要赌脸。个人认为比上路还要恐怖。

推荐编成：目前比较稳定的就是水上打击部队走中路了。

一队：秋津丸（带 2 烈风 1 司令部）长门 陆奥 雾岛 比叡（有大和型就替换这两只）加贺

二队：北上 大井 秋月 雪风 摩耶改二 神通

甲乙丙差分	
甲	二式大艇、FuMO25 雷达、 勋章 *2、甲种勋章
乙	二式大艇、勋章 *2
丙	勋章 *1

终于赶上在跨月之前实装活动了！小编特此献上通过亲自验证过的活动攻略一则以飨读者。希望诸位提督武运长久顺利击破活动。最后，如果卡点了请记住：

1-1 就是穷人的伊良湖和间宫

人各有脸乖乖刷闪

沉船了就一切都输了▲

幻想乡生存指南——大祀庙篇

历史的天空闪烁的那颗星再次升起之地

■文／冰夜华 ■责编／稗田阿吃 ■美编／塔里



Gensoukyou survival guide of Temple daishibyou.

幻想乡是一个收容所，收容那些不再被外界所需要的东西，因此获得了一个“被遗忘之物的聚集地”的称号，对外界而言，需要的东西便是“常识”，不再需要的东西便是“非常识”，好比一只幽灵如果真的出现在你面前，给你带来的只能是恐惧而不是兴奋，外界人对于非常识的追求不过是叶公好龙，不再符合他们的时代的东西便是不再需要之物，甚至是过去的伟人，对于现在的外界社会来说，最好的存在之处便是史料和传说之中，而非活生生的存在。这也就是为什么丰聪耳神子会在幻想乡之中，因为对于外界来说，她不过是历史的天空逝去的流星，但幻想乡，则是乐土。而她的复活，自然也引起了幻想乡的注意。

亡灵公主的嫌疑

Frist part be careful of the big eater.

试想一下，在赏花兴致正浓的时候，一大堆的灵体在面前晃来晃去，实在是大煞风景。对于“城管”博丽灵梦来说，扰民是大罪，何况自己也被扰，那就是罪上加罪，必须要退治。这个似曾相识的场景，使灵梦很快就想起了在某年月日的时候，也是这样幽灵遍地的春天。于是得出了“只要是幽灵就肯定跟冥界那两个人有关”的结论，于是两个人就大半夜的杀到位于冥界的白玉楼，去找上次那个犯人，也就是西行寺幽幽子问个究竟。

通过神灵庙的游戏背景得知[1]，灵梦和魔理沙去白玉楼调查（找茬）的原因是因为被眼前飘来飘去的神灵烦得无心赏花，东风谷早苗则是因为好奇，因为在山上的守矢神社也是灵体泛滥，不过作为巫女比灵梦更称职的她一下子就认出了这些灵体不是普通的幽灵，它们是与自己家里面侍奉的那两个“废柴”同样性质的神灵，具有经营头脑的她虽然认为这些神灵具有利用价值，但是因为突然这么多的出现在自己的神社之中，也不免多了些想法。虽然她刚



到幻想乡的时间并不久，但对幻想乡的结构也已经有所了解，便带着所有的疑问来到了白玉楼。

这下白玉楼可热闹了，大晚上的有这么多活人来到个死人才会来的地方，幽幽子也是闲的，先打一架再说。虽然这在幻想乡之中算是“正常”的沟通方式，但事实证明这三人白跑了一趟，因为这位有前科的亡灵跟这次的神灵大暴走事件无关，反倒还给她们指明了道路。不过虽然这些神灵的狂欢跟冥界的行为无关，但作为管理幽灵的人，魂魄妖梦还是认识到事态的严重性而要去调查一下究竟是怎么回事。此处幽幽子再次体现了什么叫闲得无聊没事找事，非要跟自己可爱的庭师“切磋”一下才放她过去，但也体现了魂魄妖梦的恪尽职守兢兢业业，即便是自己的主人也会毫不留情的打下去。

于是，四个人带着各自的目的，向着神灵聚集过去的地方，也就是命莲寺的方向出发了。

敌不在命莲寺内

In myurenshi u shell don't worry.



“欢迎来到妖怪寺～”在这样的 BGM 里就会撞见比起扫地僧更像是迎宾门童的修道妖怪幽谷响子。虽然是妖怪但毕竟也算是在圣白莲门下修行，认为寺庙里不能杀生，所以当看到妖梦在参道上挥舞着刀就冲过来制止，可接下来却要让妖梦“死在这里”，这可跟说好的不一样，还是说莫非是“和尚做得我做不得”之类？不过鉴于她是白莲的弟子，虽然她可能不知道什么叫正义感，但闯进自己领地范围的都可以视作敌人。何况这帮家伙还是非法入侵，一大早的估计谁都还没睡醒，只有她是起来打扫等着开业吧。

不过终归只是个弱小的妖怪，身为山彦的她除了嗓门大之外似乎没什么太大力量，似乎也不知道神灵是什么东西，或许是因为住在寺庙里，本来寺庙和神社这类地方就很容易聚集灵体，大概也是习以为常，哪怕是突然剧增恐怕也感受不到问题的所在。在被几个“恶霸”



①并非游戏文件中附带，而是位于 ZUN 的公式站上 http://www16.big.or.jp/~zun/html/th13man/index.html

狠狠修理一顿之后就认输了，自然也就无法拦住她们前进的脚步，要不怎么说她是倒霉催的，个性性格温和的她从不主动攻击人，估计本来也没什么危害。

不过在与她一战之后，四个主角都一致认为命莲寺的人不是此事的罪魁祸首，你们到底是什么依据来判断这事儿跟命莲寺没关系啊，她们可是在前不久刚刚造成了巨大骚动的团伙。难道仅仅是因为她们是吃斋念佛的吗？不对，妖怪吃斋的可能性也不是很大啊，没准暗地里做着什么见不得人的事呢……



墓地里的秘密

ZOMBIE!ZOMBIE! wait, jiangshi?

既然幽幽子有意无意的说了命莲寺的墓地，那么肯定墓地里有什么名堂了，只是那里毕竟是死者安息地，在里面乱闹总归不是什么太好的事。不过刚进去就被多多良小伞给拦住了，更神奇的她竟然是来求助的，说是墓地深处有个强大的家伙拦住她不让她靠近，而且她还打不过对方，正好碰到前来调查的主角们于是就上前求助。嗯，好吧，你的委托我们接受了，那么就请你退场吧。于是小伞就被灵梦、魔理沙、早苗毫不犹豫的顺手给揍了一顿，但是之后却莫名其妙的向妖梦出手，说要“试试”看妖梦是不是比她强。不愧是作死小能手，你没看到她手上拿的家伙比另外那三个的都要危险吗！南无——



教训完小伞之后继续往里走，就看到那个小伞说的挡住去路的家伙，一个名叫宫古芳香的僵尸。现在想想，这个一根筋的家伙当门卫实在是再合适不过的，因为已经是死人所以再怎么打也不会痛，还因为是僵尸所以拥有可怕的怪力，恐怕这里要请林正英来才能彻底收服她，僵尸道长可是对付中国类僵尸的高手。宫古芳香是很典型的中国类僵尸，是死了之后用法术再次复活的人，说白了就是傀儡，她的全身上下都有着尸体所携带的剧毒，所以跟她正面硬扛是不明智的，如果没有主角光环的，看到她就赶紧绕开，毕竟她虽然会主动攻击但因为关节僵硬所以行动缓慢肯定是跑得过。

但在她的身上，却有着让人难以置信的感觉，感觉上她不像个僵尸，因为她的外表实在太年轻，僵尸的肉体是无法发生的变化的，死时如何现在也是如何，也就是说，她年纪轻轻的就死了，这不能不说是一个悲剧。她没有自我，连自己是僵尸（キョンシー）还是丧尸（ザンビ）都说不清楚，只会随着别人的话语来对话，甚至就连自己生前的事也不记得，只是照着额头上的符来行动，如果没有符的话或许就会变得像个普通的女孩子而想要让人接近吧。

不过话又说回来，一个呆在墓地里的年轻漂亮的女孩子头上还贴着张符，摆明了有问题，正常人是肯定不会靠近的，嗯。但谁让她遇到的是主角呢，就算是不怕痛的僵尸也有被打败的时候，于是她就被这群不正常的人打败了。

不过她也只是听命办事，既然是听命那就肯定有主人，既然主人给她的命令是不让人靠近这里，既然神灵都往这里聚集过来，有着这么多的“既然”，她所守护的地方肯定就住着这次的犯人，既然这只僵尸已经没有什么威胁，更何况从她嘴里也得不到什么有价值的情报，那就往后面去吧。

不是罪魁祸首 但也算是共犯

Wall breaker.

要不怎么说干坏事的都喜欢藏在别人不好去的地方，这次的犯人也不例外，躲在洞里，神灵都朝着洞窟的深处飞了过去，主角们也朝着洞窟的深处飞了过去。但干什么事都不是那么顺利的，这次出现在面前的是刚才那个僵尸的主人霍青娥，因为刚才被打倒的那个僵尸又追上来跟自己的主人汇合了。随意的把死尸复活来操纵，又偷偷摸摸鬼鬼祟祟的，就算是仙人，那也肯定是邪恶的仙人。

不过，这个邪仙的来头可不小，因为没准她的故事是被那位蒲松龄大师所记录在册过的。在『聊斋志异』之中有一篇故事名为『青娥』，不仅标题与她的名字相同，内容更是与她所透露的前半段身世相当，让人不得不认为她就是那故事中的主人公。或许就是她将自己的身世告诉给这位大师的也不一定，但后半段却不尽相同。故事中的后事究竟有没有实际发生已不得知，唯一确定的是在离开了故土之后，她来到了现在的这个国家。

不过因为是个非常麻烦的仙人，喜欢呆在别人的身旁，玩腻了之后就头也不回的离开，还会用头上的簪子法宝将别人家的墙壁挖出个洞，让人非常困扰，性格非常的恶劣。她为了





自己的目的连家人都可以欺骗，那么就没有什么是不能玩弄的，但或许也不尽如此。对于宫古芳香来说，她就是再生之母，虽然现在的芳香已经不再是生前那个芳香，她的灵魂也找不回来，可还能“活”在这个世界上，本身就是一种恩惠。而霍青娥对待芳香估计也不仅仅是当做工具来看待那么简单，在外界所流传的她们的故事中，有不少人认为她们的关系就像母女或是姐妹那样，而这也不是没有根据。因为对于任何人都避之不及的霍青娥来说，宫古芳香是唯一一个她可以悉心去照料的“人”了。

但霍青娥仍旧是个不达目的不罢休的人，她为了宣扬道教，四处寻找可以支持自己的人，最终找到了一个最合适的人选，一个权倾天下且有着远大抱负的圣人，而这个圣人，现在就在她背后的洞穴深处，马上就要见到了。

为了效忠那位圣人 可以摒弃成见的二人

Large underground voids

突破层层困难，终于是进入到了最核心的深处，出现在面前的是一座被当做墓来使用的灵庙——梦殿大祀庙。距离真相非常的接近了，因为这次出现在面前的，是那位圣人最忠心的两个下属，而她们也是历史上赫赫有名的两个大家族的残存者，苏我氏的屠自古和物部氏的布都。

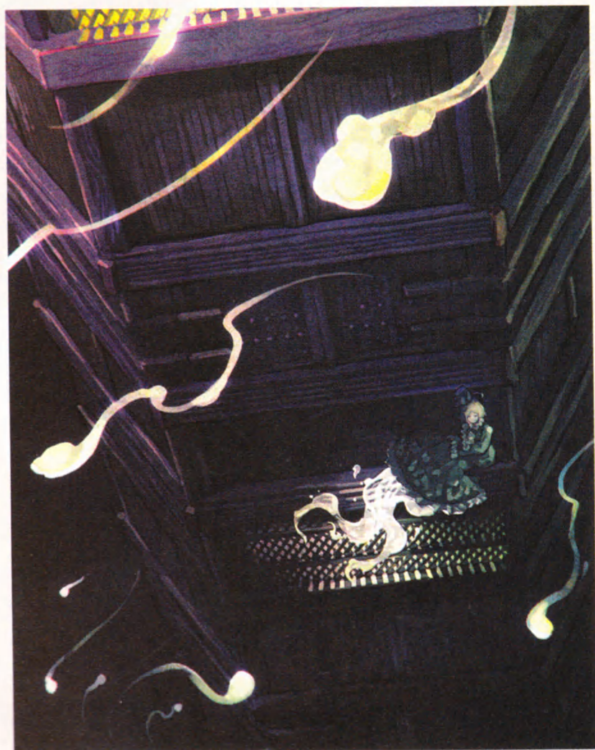
提起苏我和物部，那可真是日本历史上一段充满传奇色彩的时代，古代神明信仰和佛教信仰之间为了争夺主导权而引起的争斗，被称为宗教战争的时代，苏我氏和物部氏之间你死我活的厮杀。但在这其中，身为物部一族的布都，却没有给物部氏带来任何实质的帮助，反而带来的是毁灭。在神道教和佛教争得你死我活的时候，布都私下所信仰的，却是来自大陆的道教。或许这其中有霍青娥的因素，总之布都为了效忠那位同样信仰道教的圣人，私下里与苏我氏达成了同盟关系，作为间谍一步步的将自己的家族推向灭亡的深渊。最终，这场战争以获得了来自更高权力的支持的苏我氏将物部氏歼灭而宣告结束。

但苏我氏的好日子也就此到了头，因为宗教战争虽然表面上是神道教与佛教之间的争斗，但其原因是因为有了来自于高位的支持，而这背后便是那位信仰道教的圣人。苏我氏所推崇的佛教不过是被抛出来当做一个幌子，宗教战争的真正实质，是神道教与道教之争。物部氏灭亡之后，苏我氏很快的因为权倾朝野而引起不满，最终被藤原氏的祖先中臣镰足所灭，最终都成为了历史。这也造就了部分同人作品中屠自古见到藤原妹红就会燃起仇恨，比如正木的『相亲相爱幻想乡』之中那样。



▲由苏我马子创建的元兴寺

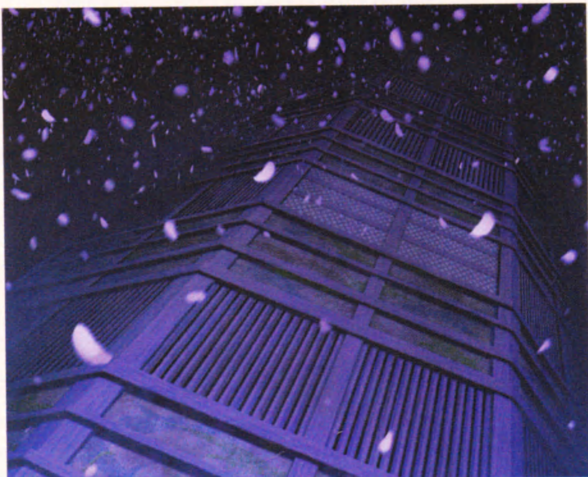
然而令人意外的是，布都与屠自古的关系不仅超越了两个家族的仇恨，两人甚至还可以说是亲密的朋友，但在成为尸解仙这件事情上，布都却做了一件耐人寻味的事情，她将屠自古



原本用来当做身体寄托的那件坚固的壶，换成了一个没有经过烧制的泥壶。对于尸解仙来说，寄宿的物品质量决定了是否可以再次复活，因为相当于灵魂暂时所居住的“身体”，如果不足够坚固就无法完成仪式。于是，屠自古在附上了这个未经烧制的壶之后，这个壶直接就坏掉了，这就等于屠自古既失去了原先的身体，又失去了现在的身体，变成了亡灵。

我们永远都不会知道布都为什么要用这种方式去对待自己的朋友，但思来想去，或许只有“家仇”这一解释还算合情合理。布都虽然亲手毁灭了自己的家族，但那毕竟是生她养她的地方，或许整个物部家到灭亡都不知道她所做的一切，而为了大义失去家族的布都，在最后一刻利用屠自古报了私仇。虽然屠自古立刻就知道自己上了布都的当，但她似乎什么都没有说，因为她们都是要为了那位大人效忠，而变成亡灵反而让她觉得轻松了许多。只是，她要在很长的时间里面对孤独，因为当布都和那位圣人还没有苏醒的时候，她要独自在这个被当做墓的灵庙里守候着。这份寂寞，没有人可以理解。

现在，终于是那位大人彻底苏醒的时候了。





▲游戏背景与取材来源的法隆寺梦殿

圣人的传说将要在此延续

In the face of a saint

事情搞清楚了，神灵会大量出现在幻想乡中，不是因为有人控制它们，而是因为面前的这位大人无论是名声还是威望都实在太大，大到足以让欲望化身为神灵主动找到她，因为她就是那位在历史上赫赫有名的圣德王，丰聪耳神子。

当然，要先说一下为什么现在这个形象跟历史上传说的形象有出入，那个被印在旧日币一万面额上面的小胡子现在却是一个美少女，这其中的功劳得益于尸解仙的仪式。苏醒的尸解仙可以自由选择新生的形态，大多数人跟布都一样选择了原先的形态，而神子则是选择了适合这个时代的形态降生，至于为什么是女性的身躯，究竟这是原本就如此还是神子自身欲望的表现，那就是只有神子才知道的事情了。

但身形的出入无法掩盖她曾经的功绩，圣德太子的传说实在是太深入人心，生于马厩，出身名门，还具有与生俱来的可以听懂别人说话的能力。这个“听懂”不是字面上的听懂，而是透彻的理解，也就是了解人的欲望，从字里行间可以透彻的分析说话者的所思所想，并且给予一针见血的建议。仅凭这一项就足够让她名扬天下，而她借着推广佛教所做的各种丰功伟绩，更是神乎其神。但因为太过于神话，以致于到现在这个时代，开始有人质疑她的真实性，甚至认为她不是真实存在的人，是被虚构的神话人物，对她的信仰也仅仅停留在传说之中。





当然，此时的她已经为了成为尸解仙而准备着复活，再加上因为长时间以来被佛教统治着的国家，知道她信仰着道教这件事的有力量的佛教僧侣们将她的灵庙封印，使得她无法复活。而历经千年之后，不信任她的言论开始在现代流传开，因为这个时代已经不存在像她那样具有超乎常识太多的能力的人，换言之就是时代已经不再需要她，这个国家也已经不再需要她。基于这个考量，她将自己的灵庙搬到了幻想乡之中。

虽然还未复活的她是如何将灵庙搬进去的还有待解谜，但神子认为这里面没有佛教的存在，没有一间寺庙，这里便是她再次复活的最佳地点。可俗话说冤家路窄，就在她要复活的时候，命莲寺竟然先行一步出现在地面上，而且就在她的灵庙之上。佛教和道教的恩怨，看来还真是有缘再续呢。

但再怎么是圣人，在灵梦等人的眼里，现在的她就是一个恶役，因为她的复活引起了神灵大暴走，给她们带来了困扰，所以主角们就要来解决这个问题。怎么解决，自然是打一场啦，不要在意，你面对的是有主角光环的家伙们，带上你的下属布都和屠自古一起杀过来吧。

当然了，就算打败了，也没有关系。无论是道教也好佛教也罢，都不需要再为那点虚的东西争个你死我活，在这一点的描述上，正木的『相亲相爱幻想乡』做出了最好的描述。这本外界人所描绘的文献里，对幻想乡和外界都做了一个很好的诠释。幻想乡是一个什么东西都混在一起既和谐又不和谐的存在，和谐的是什么东西都共存，不和谐的是矛盾是允许存在的，所以才能如此的和平，因为足以平衡这个乐园。而神子也不需要再去考虑外界的事情，因为正如神奈子所说，外界的人已经不信这个了，因为宗教信仰这种东西已经非常的自由，什么都混在一起，所以才形成了国家的安定。神奈子更是直接拿出了一张印有神子不知道是不是原本形象的一万日元纸币，告诉她现在外界的人类信仰的是这个，金钱的信仰超越了任何宗教，所以对于外界来说，无论是神奈子还是白莲还是神子，都不再需要她们的存在，而幻想乡则是一个很好的去处，因为那里还保留着一些足够原始的气息，因为那里是非常识的聚集地，或许也可以说是“过去的常识”的聚集地。虽然那样的力量无论是在过去还是现在都是非常识般的强大，但对于神子来说，幻想乡是一个让自己可以再次活跃的地方，曾经在历史的天空里闪烁的那颗明星，将在这里继续释放出璀璨的光芒。



故事的延续
After story

神灵泛滥的异变结束之后，神子为了远离命莲寺也采纳了青娥的建议将大祀庙搬到了仙人居住的仙界，至于为什么仙界的入口可以从博丽神社的地板下面直达，这大概就是所谓的“人力所不能为”的力量的功劳吧。毕竟只有幻想乡才可以肆无忌惮的将这种力量展现出来，当所有的非常识聚集起来，也就变成了常识，神子也可以摆脱圣人这个身份的约束，肆无忌惮地过着自己想要的生活。

当然，神子可能并不知道，因为这件事，居住在命莲寺里的封兽　找来了一位新的住客作为对抗，而这位住客的贤能，或许要在她之上也说不定呢。▲





我说“女装”，你说“要！”

のり太与“瑞穗”与“奶糖罐”的那些人和事（上）

Norita, Mizuho and the history of Caramel-box

■ 文 / 完蛋了的国王　■ 责编 / 白石　■ 美编 / 塔里

偶然的机会在翻阅豆瓣上关于『女装山脉』的游戏评论时，笔者看到了这么一个标题："伪娘游戏的旗手——脑内彼女"，作者 MilkC-WOO 是曾给『二次元狂热』供过稿的一位写手，这篇短评文笔流畅，考据认真，言之有物，不失为一篇很有可读性的好文章，不过让笔者最有感触的还是标题中的两个字——旗手。放到若干年前，如果要列举最具代表性的女装少年 TOP3，总少不了宫小路瑞穗、妃宫千早和渡濑良准这三巨头，而要论女装游戏的旗手那就是非キャラメル BOX 莫属了。恰好是在十年前，开女装伪娘游戏之先河的『少女爱上姐姐』横空出世，让玩家首次体验到扮演一个披着羊皮的伪娘，潜入"羊群"为所欲为的快感，也是在那时候游戏的人设画师のり太逐渐为大批玩家所熟知。可以说在很长一段时间里，女装少年的形象总是紧紧地与のり太的名字维系在一起的。时至今日，当年轻一代的玩家们对『女装山脉』『女装海峡』中的各种猎奇设定津津乐道时，或许偶尔也会提及宫小路瑞穗的名字，但恐怕早已忘了没落已久的キャラメル BOX 和它曾经的当家画师のり太了吧。想到这里，笔者很想动笔写一写キャラメル BOX 和のり太，不仅为了怀念当年的兴奋和感动，也为了借此机会厘清伪娘游戏的发展史，以解答笔者长久以来的一个困惑：说到底，女装少年这种奇特的生物究竟为何会受欢迎?

"女装"简史

• Cross-dressing brief •

作为本文的引子，笔者要写一段简单的"女装"史，回顾一下女装癖与 Galgame 的渊源。

西方人相信女装的历史最早可以追溯到几千年前的古希腊神话时代，人类第一个名载史册的女装癖者——相信肯定跌碎了所有人的眼镜——竟然是以刚猛暴烈而著称的古希腊第一英雄阿喀琉斯（又译作阿基里斯）!



▲第一个女装癖竟是勇猛的阿喀琉斯



▲阿喀琉斯的真身被识破的情景

涉猎过希腊神话的人或多或少都知晓有关阿喀琉斯的传说，他就是西方著名谚语"阿喀琉斯之踵"的出处，阿喀琉斯虽然刀枪不入，却在攻打特洛伊的战争中被特洛伊小王子帕里斯的毒箭射中脚踵而死。阿喀琉斯之所以拥有不死之身，是因为相传在他出生后不久，他的母亲忒提斯将他一只脚倒提着浸入冥河水之中，被河水浸没的大部分身体从此受到神力庇护而刀枪不入，唯独没有浸到的脚踵部分成了阿喀琉斯日后唯一的命门。阿喀琉斯跟大多数半人半神的伟大英雄不同，神话不仅记载了他成年以后的丰功伟绩，也记录下一段关于他孩提时代的成长故事，这便是本章节的主题——女装。

阿喀琉斯的母亲忒提斯作为血统纯正的海神之女（其父并非我们所熟知的海神波塞冬，而是盖亚之子海神涅柔斯），拥有极强的预知能力，用日本流行的说法叫未来视。忒提斯通过未来视获知自己将生下一个甚至比天神宙斯还要强大的儿子，这个孩子长大后将会建功立业，名垂青史，但却注定不得终老，年纪轻轻便葬身于战场。于是怜惜儿子生命的忒提斯就让阿喀琉斯拥有了冥河水浸泡过的不死之身，并且将他寄养在斯库洛斯岛的国王吕科墨得斯的宫廷中避开世间的纷扰。接着重点就来了，吕科墨得斯的办法是把阿喀琉斯打扮成一个完完全全的女孩来抚养，所以后者直到性成熟以前都身着女装生活，可以说度过了相当漫长的岁月。"女装"阿喀琉斯的故事变得有趣则是从他成年以后开始的，吕科墨得斯国王将公主伊达弥亚许配给他，两人结合后生有一子。注意，直到此时阿喀琉斯仍然没有改回男装，可以说当时的他从外表看就是一个极其俊美的"少女"而已，通过他的母亲和吕科墨得斯所希望的方式养育成人，被不断灌输女性意识，浑身上下充满了阴柔之美，但毕竟是个带把的，推了妹子还生了孩子，外表上的性倒错似乎并没有影响阿喀琉斯的健康性取向——至少古希腊人是这么认为的，这是阿喀琉斯身为一个女装癖的有趣之处。

后来特洛伊战争爆发，希腊联军在特洛伊的土地上接连受挫，一筹莫展之时，联军统帅“绿帽子王”阿伽门农得到神谕，获悉没有阿喀琉斯的帮助希腊人将无法攻破特洛伊城，于是才急忙派遣希腊第一智将奥德修斯前往斯库洛斯岛寻访阿喀琉斯。当后者风尘仆仆地来到吕科墨得斯的王宫时，惊讶地发现自己无法从一堆宫廷美少女中分辨出他的目标。但奥德修斯不愧为IQ180的名侦探，略施小计就找出了阿喀琉斯的真身（到底用了什么方法实在令人好奇），身份被识破的阿喀琉斯无奈只好背井离乡加入希腊联军的征战之中，最后果然应验了神谕和她母亲的预言，虽然一度帮助希腊人节节胜利，却还是在特洛伊的战场上中箭身亡。

神话故事的真伪固然不足采信，但在阿喀琉斯的传说里倒是揭示了一些关于女装癖的事实。首先是很多情况下女装癖的原因并非出于寻欢作乐或性变态，而是关系到生存状态的无奈选择。其次早期的女装癖中含有某些神秘主义和宗教信仰的成分，例如获知预言，得到神谕启示等等。再次，女装癖通常都有一个持续的长期过程，而且一旦养成就很难改回来。最后，确实有一部分女装癖虽然长期维持着女装姿态并受到女性思维的同化，但他们并没有丧失作为男性的性机能，也就是说心理上的性倒错并没有引发生理上的性倒错。

在与地中海世界万里之隔的遥远的日本列岛，在一千多年前的八世纪的奈良时代也存在着女装癖的记载。日本最古老的两部史书『古事记』和『日本书纪』都记载过一个叫倭健命的皇子身着女装出征敌国熊袭的神话故事。倭健命还有一个更著名的称谓叫日本武尊，相传是个容貌秀美但又武艺高强的皇子（实际上应该是个矮冬瓜），倭健命在16岁时就领受父亲景行天皇之命率军出征熊袭，并立下大功。熊袭被认为是建立于九州岛南部的一个古代政权，与意图统一列岛的大和政权发生了战争。大和政权所在的奈良一带与熊袭所在的南九州相隔千里，倭健命出征的道路上还要经过不属于大和势力的出云政权，劳师远征，前途凶险，所以决定改强攻为智取。『古事记』记载倭健命先是在出云利用交换太刀的把戏斩杀了当地首领出云建，顺利抵达九州境内后又打算故技重施。熊袭的统治者熊袭建兄弟俩本着以和为贵的目的宴请远道而来的倭健命，倭健命灵机一动换上女装，利用自己“美少女”的姿色麻痹熊袭建兄弟，席间趁熊袭建大哥不备拔刀斩杀对手，之后又杀死弟弟，瞬间瓦解了熊袭政权的抵抗。虽然日本的古书对倭健命的功绩一直津津乐道，甚至奉他为武尊，但笔者觉得从此人的所作所为来看，完全就是个阴险狡诈之徒，可能中国神话传说中的英雄人物大多是光明磊落的形象吧，由此也可见日本人独特的历史审美观。

倭健命的传说奠定了女装文化在日本历史上的根基，也决定了其中一条重要的传承脉络，那就是出于战争原因的女装癖。通过阿喀琉斯的故事我们知道他的女装癖是为了逃避上战场，而倭健命则是利用女装在战争中获益，后来达官贵人在战争状态下更换女装的例子屡见于历史记载中，据说大名鼎鼎如源义经最初与弁庆相会时为了掩人耳目也是穿着女装去赴约的。





▲歌舞伎里的女装皇子


▲女装的皇子倭健命

但女装癖在日本历史上更重要的表现形式和发展脉络则是所谓的“众道”，也就是俗称的搞基，众道中的男宠大多是些容貌俊俏身着女装的少年。众道可以说是古代日本武士和僧侣阶级的专利，因此女装癖者常见于各种史书、戏曲和文学作品中。在日本最著名的长篇传奇小说，有着“日本水浒传”之称的『南总里见八犬传』里就塑造了两个经典的女装武士犬冢信乃和犬阪毛野。另外作为日本国宝艺术的歌舞伎虽然最初由一位女性舞者出云阿国所创立，但现今早已变成了男性艺人们的天下，相似的情况在中国和英国的古典戏曲中也很常见，原本在男尊女卑的时代，女性就被禁止涉足曲艺界。歌舞伎著名历史剧目中的女性角色无一例外都由男性役者着女装反串，而其最初的源头就是一些历史上的女装癖者。通过以上介绍可见女装文化在日本武士阶级里之盛行。

到了现代，武士阶级早已消失，但作为众道之根源的性倒错却并没有随着武士阶级的消失而消失，时代的车轮不断向前，日本的女装癖人口反而大大增加了，他们改头换面，大行其道，甚至跨越了次元的障壁，拓展了生存的空间，他们在世人口中得到了一个新名字——“男の娘”，也就是伪娘。

明治维新以后一纸禁止异装癖的法令曾令女装文化销声匿迹的一段时间，直到二战结束后女装才又重新合法化。1945年日本第一家女装同性恋酒吧“柳”在东京新桥开张，十年后


▲哈呀贴的女装便是『旋风管家』的一大卖点

的 1955 年社会上又出现了第一个女装同好会“演剧研究会”。1967 年非同性恋向的女装酒吧“ふき”在新宿开张，日后在这里形成了日本最大的女装同好者社群。总的来说女装文化在战后日本发展缓慢，1980 年针对入门者的女装专门杂志『くいーん』创刊，这是女装文化进军出版业的标志。翌年著名漫画家江口寿史在『周刊少年 JUMP』上发表新连载『STOP！ 云雀君！』，漫画的主人公大空云雀（显然是在揶揄日本家喻户晓的偶像美空云雀）被设计成一个常常因美貌而被误认为是美少女的少年，凭借着出类拔萃的相貌和能力被捧为学校的偶像。1983 年漫画改编的 TV 动画版播出，金发的女装少年大空云雀可谓风靡一时。此后女装少年题材经历了一个小小的爆发期，1988 年高桥留美子的旷世名作『乱马 1/2』诞生，能在男女两种性别间自由切换的乱马虽然并不是女装癖（确切地说乱马是异装癖，因为在变成女体时穿着的仍旧是男装），却是有史以来最经典的一个男变女性倒错的二次元角色。这段时期女装少年题材的漫画大增，如山内繁利的『完全灰姑娘男孩』、远山光的『青春派对』、藤泽亨的『艳姿纯情 BOY』、乃山本英夫的『御釜白书』、小野敏洋的『BARCODE FIGHTER』等，漫画主题也从一味的搞笑调侃深入到探讨诸如“性别认同障碍”、“御釜文化”等较为严肃的社会性话题。2000 年代，业界进入秋叶原系（萌系）的统治时代后，女装少年逐渐与萝莉的形象结合，形成所谓的“萝太”，一些著名的漫画如『旋风管家』『指尖奶茶』等就以此为卖点招揽人气，某些成人漫画出版社也不失时机地推出女装题材的专刊。但也有『放浪息子』这样继续借女装来探讨性倒错心理的严肃作品。

与蓬勃发展的女装题材漫画相比，美少女游戏在这一领域的跟风似乎慢得有点不可思议。公认的第一部女装题材 Galgame 是 1994 年 Bonbee! 制作发售的『不揃いのレモン』，女装打扮的男主角ファル在当时被揶揄为“New Half”（和式英语，半男半女，90 年代时带有恶意讽刺的一个新名词），玩家的任务是操作女装后的男主角潜入妹妹所在的学校解救被绑架的妹妹，该作可以说是女装潜入类型的元祖作品。秋叶原系时代的第一部女装 Galgame 则是 2001 年 RUNE 社推出的『纯爱 Girl』，如果将其视为本格女装少年题材游戏的起点的话，这个分野的发展历史其实只有区区十几年。至 2005 年『少女爱上姐姐』诞生为止，类似题材的作品不超过 5 部，在此之后出现的跟风作一年也不会多于三部，所以相比于伪娘文化在三次元的大行其道，女装少年 Galgame 时至今日仍是一个非常小众的题材。更多关于女装文化和女装题材作品的介绍笔者推荐大家不妨参阅文初提到的那位作者 MilkC-WOO 撰写的『女装男性纵横简史』一文。





▲完全灰姑娘男孩



▲艳姿纯情 BOY

のり太，参上！

• Norita sanjyou •

余谈到此结束，书归正传来聊聊のり太的其人其事。

故事的开始要从のり太入行以前讲起，距离他日后成为女装文化的旗手还有很长的一段历史。のり太，如果光分析这个笔名来判断性别的话日本人和非日本人会得出截然不同的答案，“太”常常用在男性的姓名中，我们当然有理由相信のり太是个汉子，但日本人却不这么想。其实有相当多的日本女性会以名字带“太”的偶像来作为自己的网名或笔名，这大概也是一种性倒错心理的表现吧。男性反而更喜欢用自己姓名的缩写作为网名，例如桐谷和人的网名叫“桐人”，这一套在画师圈里也很流行，总之男性喜欢起一些奇怪的笔名，女性反而会选择更普通的名字，这就是のり太性别之争的由来。不过笔者倒是更相信のり太是一位男性，从他访谈中的谈吐里能感觉得出，所以姑且以男性第三人称来行文吧。

△のり太出道作『BLUE』的女主角全家福，看得出当时画风的完成度已经非常高，不太像出自一个新人之手

のり太生于东京都一个普通的家庭，他并非家里的独子，上面还有一个很照顾他的哥哥，这位大哥在某种意义上影响了のり太的职业道路。学生时代的のり太是一个重度的动画宅，因此在高中毕业后动了想入动画这一行的念头也并没有让他的家人感到有多么吃惊，吃惊的反而是のり太自己，他惊讶于自己就这么轻易地决定报考动画专科学校，轻易地选择了动画师作为未来的人生目标，轻易地违背了自己内心真正的意愿。是的，のり太后悔了，不是在一开始，而是在几乎马上要从动画专科学校毕业时，但我们要为之庆幸的是他后悔得还算及时，没有为动画界输送一个平庸的头脑，而是为Galgame业界送来了一双魔性的巧手。当のり太意识到自己其实更喜欢CG绘画时，他果断放弃了学校的工作推荐，通过自己的努力找到了一家以制作CG为业的公司，而且不偏不倚进的就是“キャラメルBOX（奶糖罐）”品牌所属的公司姬屋SOFT。

笔者以前曾在不少场合提到过姬屋SOFT这家公司，因为它在Galgame业界实在太有名，随便什么话题往往拐两三个弯就会聊到这家公司。姬屋SOFT的主打品牌叫C's ware，来头还是不小的，曾经发掘出剑乃ゆきひろ这样的天才脚本写手，打造过『禁断的血族』、『EVE』这样的畅销游戏系列。剑乃被Elf挖角后，C's ware又培养出了实力不俗的朱门优，继承了脚本方面的好口碑。在原画师这一环上，C's ware同样毫不松懈，CARNELIAN年轻时就曾在其帐下打拼，此外还有田岛直这样的老牌画师坐镇。所以论各方面的综合实力，姬屋SOFT在整个关东地区都是排的上号的中坚企业。不过创立于1991年的姬屋SOFT在四平八稳地发展了差不多十年以后也终于遇到了意料之中的瓶颈期，尤其是自从剑乃离职以后，王牌的『EVE』系列便每况愈下，系列第三作『EVE burst error PLUS』一度严重难产，公司也到了不得不考虑另辟蹊径的地步，随之而来的决定便是新创立一个品牌来取代原先的C's ware，这便是“キャラメルBOX”诞生的肇始。老的C's ware无法顺利维持下去的一个很重要的原因是原画人才的缺乏，新品牌成立后的当务之急就是寻找合适的原画师人选，のり太就是在这个节骨眼上加入了团队，他的到来让キャラメルBOX如获至宝。

为什么说キャラメルBOX上下会对没什么来头的のり太如此高看呢？原来重点都在のり太的画风上——确切地说是完成度高得出奇，完全不像出自一个菜鸟之手的画风！如今对比のり太的出道作『BLUE』和他后期的几部成名作的画风会发现，他在加入キャラメルBOX的一开始几乎就已经将自己的画风定型了，而且找不出模仿自哪位业界前辈的痕迹。可能有人会认为从近水楼台的角度上说のり太多多少少受到了一些C姐的影响，即便是那也只能说在睫毛以上的部分，尤其是又深又长的眉毛，这是C姐画风的一大特点，のり太的画风里显然也有这种倾向，但除此以外就没有更多的共同点了。特别是在面部占有最大比重的眼睛的画法，无论是眼睛的形状还是高光点的设置都不尽相同，而且脸型也有明显差别，这就让のり太的画风在与C姐或者任何其他画师对比时有了一目了然的识别度。其实眼睛与嘴是のり太面部画风中最值得关注的地方。のり太笔下角色的眼睛比大多数Galgame画师都要更大一些，占到额发以下整个面部的1/2左右，而与硕大的眼睛相比，嘴却画得极为娇小，这样的组合决


△对角色头发的细致刻画是のり太的一大特点，从他的出道作就一直延续至今

定了玩家对于のり太画风的整体印象就是带一点纯真幼齿感觉的可爱。这种印象自 2002 年的处女作『BLUE』发售以来就基本上在玩家们的脑海中定格下来，即便日后のり太创作了诸多巨乳御姐系角色，而在巨乳二字之前也免不了要加上“童颜”这个定语。但有经验的玩家都知道，玩家对于一位画师的印象太过于固定也未必完全是件好事，这严重阻碍了画师的发展空间，让他们没有机会去挑战一些其他类型的角色，这也是后来困扰着のり太的一大难题。我们知道眼睛和嘴的不同画法很大程度上决定了一个角色外在的性格表现。比方说吊梢眼通常代表高飞车或者傲娇的性格；剑眉常用于严肃、干练型的角色上；而八重齿则被视为元气、小恶魔少女的特征。のり太当然也会在这两个细节上做些文章，再配上不同的身材来设计出不同类型的角色，但前提是他不会冒颠覆自己画风的风险去改变他那些标志性的五官画法，所以说白了大多数玩家对のり太的固定印象并不会因为个别不同类型角色的出现而轻易改变。

好像有点扯远了，回到のり太的出道作『BLUE』。作为一部 2002 年的游戏，要找到游戏 CG 和宣传海报并不难，这就可以更直观地感受のり太画风的高完成度。のり太一开始就能画到这种程度并非没有原因，别忘了他是学动画出身的，毕竟是科班。但更重要的是のり太其实从高中时代就开始用鼠标练习画 CG，对他施加影响的就是之前提到过的大哥，沉迷于电脑的他为のり太提供了全部练习工具，而且偶尔也会做些 Galgame 的布教。既然这么喜欢画 CG，后来临时起意要放弃动画师的梦想转投美少女游戏业界也就完全不难理解了。至于他的画风，据本人说是以猪股睦实为目标一笔笔磨练出来的，但笔者对比了下两人的作品后实在找不出哪怕任何一点相似之处，最终只能归结于のり太自己的原创。

那么彼时的キャラメル BOX 和のり太到底是谁造就了谁的处女作呢？笔者认为两者的存在是互为因果的。站在キャラメル BOX 角度，姬屋 SOFT 要改变那种经常制作些重口味拔 GAME 的形象，颠覆玩家的认知就必须反其道而行之，其结论就是以キャラメル BOX 的名义推出了『BLUE』，这部游戏走的是完全的纯爱 ADV 路线，是王道得有点保守的作品，甚至起初有人提案加入颇受市场欢迎的 SF 元素都很快被以“风险太大”的理由驳回，キャラメル BOX 似乎别无他求，只要一部纯爱学园物来塑造其新形象。既然如此『BLUE』就需要一个能画纯爱风格人设的原画师，或许几年前的 CARNELIAN 能胜任，但彼时彼刻的 C 姐已经于 2000 年自立门户，甚至连外注的机会都不会给，而在 C 姐离去后姬屋 SOFT 经历了长期的画师荒，直到のり太的出现。


▲注意のり太眼睛和睫毛的画法，睫毛确实很粗，而早期的眼睛画法被批评为三角眼，感觉不够有精神，后来这个问题被逐渐修正了



而对于のり太来说，应该庆幸キャラメル BOX 与过去的 C's ware 完全不同，否则他那 H 度不高的画风很可能将没有用武之地。虽然在一上来他也并不太清楚一个 Galgame 原画师应该做些什么，但起码在动画专科学校讲师教过人设课程，而且作为其主要搭档的脚本写手ほしまる也并没有剑走偏锋地给のり太出什么难题。『BLUE』的角色设定简单而直白，主人公日向和真因为膝盖受伤而告别篮球运动，陷入了迷茫和消沉之中，就在此时一个容貌端庄、头脑明晰、品行周正、运动万能的超级优等生美少女雾岛水帆突然从东京转校来到日向的班上。因为某些契机而走到一起的男女主人公在

日复一日的交往中默默影响着对方，日向逐渐走出失意的阴霾，而雾岛也慢慢卸下了优等生的假面……这还不止，在学校里主人公身边总有那么一个爱管闲事的幼驯染御姐和一个帮忙躺枪的老好人损友，而在校外主人公的身边也净围着些诸如反应冷淡的义妹、暗恋自己的打工店里的学妹、故弄玄虚的神秘少女等等一票人。怎么样？是不是够老套？充满了各种既视感？话说那时候的新晋品牌也流行一个“抄”字诀，主力制作人员不是都没什么经验吗？那找几部市面上的人气大作回来抄一抄总不会做不到吧。古往今来的纯爱学园物大抵都是这么一套人物关系，就像烹饪，需要什么菜照着配方做就是了，做出来的味道固然会因为料理人的手艺好坏而有所差异，但菜好歹是做出来了，吃不吃随客人的便。至于原画方面也差不多，のり太毕竟还嫩，此时他最大的问题倒并不在于笔力输出不稳定，而在于他还不太清楚美少女主角们是如何塑造出来的，于是也很有必要找几个目标去抄一抄，练练手。结果就是发型设计借鉴了一下杉原铠老师的『君望』，角色表情参考了C姐的『无颜之月』，衣着和配饰则努力向七尾奈留的『水夏』学习，为什么选这些作品？理由很简单，这些都是2000–2001年间发售的新作，是所谓市面上的潮流风向标。不过身为一个新人，のり太并没有停止思考而一味模仿，至少在两个方面他做出了自己的努力。眉毛早先已经提到过，是のり太画风的一大特点，之所以执着于浓眉据说是因为这是のり太从小到大的“心理阴影”，他本人的浓眉常被人嘲笑，但他认为至少应该努力让女主角们的浓眉不会成为玩家的笑柄。还有就是发型的设计，可能他一开始就意识到了发型的重要性，对于他的这种大眼睛画风来说，头发是调节视觉平衡感的唯一利器，占整个头部比例甚至比脸部还要大的头发很大程度上决定了画风的个性。のり太曾经花了大把时间专门研究发型的画法，据说直到现在仍会把完成一幅作品的一半时间都用在了发型设计上，这在Galgame原画师里也算凤毛麟角了。因为のり太早期的画风曾被玩家批评是“垂れ目”（指外眼角下垂的眼型，也叫三角眼），让他更意识到靠发型来加分的重要性。总之手忙脚乱，东拼西凑一番总算有了『BLUE』的人设，说起来登场方式不那么飒爽潇洒，但のり太毕竟靠这一作在业界占有了一席之地。



当单频率的のり太遇上全波长的朱门优

• meet shumon yuu •

一部恋爱AVG美少女游戏为什么有人气？从表面上看可能出于角色画得好、CG作得美等诸如此类的视觉因素，但从更深层次上说，归根结底是因为游戏好玩才会有玩家缘。画师可以把游戏做得好看，脚本则负责把游戏做得好玩，不可否认一部AVG体裁作品的灵魂在于脚

▲『めぐり、ひとひら。』有很深的妹系游戏的痕迹，在人设方面のり太曾被朱门优结结实实地折腾了一把

从本作开始のり太掌握了通过调整眼睛和嘴的形状来塑造角色个性的技法，此外服饰设计的技巧也大幅提升，朱门优的折腾可谓功不可没



本而不是原画，特别是在视觉小说自 90 年代末异军突起以后，脚本就显得尤为重要。一个平庸的脚本写手和一个平庸的人设画师凑在一起只能搞出一部平庸的游戏，而一个有才华的写手除了能写出有趣的脚本，也能引导与他合作的画师施放出潜在的能力，于是写手、画师和游戏都不会显得平庸。キャラメル BOX 有过三个脚本写手，在制作『BLUE』时のり太遇到的只是才能最为平庸的ほしまる，随后出现的另两位则极大地改变了のり太的发展轨迹，将他引到了更广为人知的舞台上。

率先登场的是キャラメル BOX 的二号写手朱门优。朱门优在学生时代曾立志成为一个漫画家，却因为体弱多病而梦碎，后来一时念起写起了文章，竟意外发现了自己的写作才能。朱门优最初加入姬屋 SOFT 时就很快得到赏识，全权负责了 C's ware 旗下作品『蜜柑』的企画工作，这个起点不可谓不高。所以在 C's ware 被キャラメル BOX 取代之后，作为备受期待的新人朱门优顺理成章地被留用，担负起品牌第二作『めぐり、ひとひら。』的企画工作。与几乎只会写学园物的ほしまる不同，朱门优的波长范围更广，就像他后来集脚本作家、制作人、监督、轻小说家等不同头衔于一身的职业属性，朱门优的文风似乎也很难用一两句话来概括，甚至可以说完全抓不住他的路数。比如他的处女作『蜜柑』以馆物开头，却以治愈系结尾，第二部作品『黑与黑与黑的祭坛』则模仿 Elf 的风格做成了带有调教凌辱元素的幻想传奇剧，但当第三作『めぐり、ひとひら。』上市后，玩家们又惊奇地发觉游戏类型又突然转向了妹系

的和风传奇剧。虽然往好里说是文路很广，让玩家们惊喜不断；往坏里说就是心性不成熟，有点好高骛远。キャラメルBOX似乎也觉得这种脑洞大开的家伙不太好驾驭，但好在玩家对朱门优的作品普遍比较认可，以上提到的三作在以评论苛刻而著称的Eroge批评空间上均获得了平均分75分以上的不俗成绩，朱门优后来的几部作品的评价继续稳步提升，可见玩家确实不太介意他这种善变的文风，反而时常抱着乐观的心态期待着他的新作。

当单频率的のり太遇上全波长的朱门优，美妙的转变开始了。与朱门优的合作曾让のり太感到亦喜亦忧，喜的是朱门优能出色地扮演好监督的角色，亲自写脚本做演出，能更顺畅地协调好原画、音乐和声优，甚至还想到请来名歌姬榊原ゆい来演唱主题曲，总之一句话就是专业！忧的是朱门优实在是个麻烦制造者，他的各种要求让刚刚上手不久的のり太应接不暇，首先女主角们就泾渭分明地分成了欧风和和风两派，仅服饰设计这一项就不是像千篇一律的校园物那么容易打发的。然后80%算得上是贫乳妹系的人设画风里偏要混入20%的巨乳女佣，尽管这条角色线妹控萝莉控玩家们不喜欢可以不攻略，但のり太却不能不画。还有就是朱门优执着于将本作物语的发生时间放在冬季，做成所谓的“冬GAME”（这意味着一些诸如泡温泉、堆雪人等冬季限定的事件将会不负玩家所望的出现在游戏中），舞台则设在一座有着古老的神社小镇上。这些具体到细节的设定要求都不是のり太之前接触到的学园物可以相提并论的，逼着他绞尽脑汁，飞舞双臂还不够，连双脚都利用上了。在琦玉县出身的朱门优的带领下，のり太这个成天窝在家里看片打游戏的宅男也不得不背上行囊，冒着初春的微寒，踏着未化的残雪到后来因『未闻花名』而大名鼎鼎的秩父市做了一次实地取材一日游。经此一役，のり太确实被朱门优折腾得不轻，他曾自嘲说朱门优给他画了张游戏地图，他扮演的是到处走地图触发时间的男主角，触发后还要自己把事件CG画出来。但这样的磨练毕竟让のり太的画力在短时间内就得到了大幅提升，以致于后来重操学园物的旧业时，就如同云上漫步般轻松惬意。而当事人朱门优倒也一视同仁，走到哪虐到哪，后来跑去折腾方糖社的当家画师萌木原ふみたけ和propeller社的やすゆき，甚至逼着后者做出了一款华丽无比的“秋GAME”，以两旁红叶似火的悠长台阶为背景的游戏封面绘大受好评，美哭了一大批玩家，这些事例都足可见朱门优拥有调动原画师实力的能力，当然这些都是题外话。







『めぐり、ひとひら。』发售后不知是出于健康上的原因，还是意见上的分歧，朱门优离开了キャラメルBOX，并从业界消失了好几年，直到2007年才与方糖社合作推出了名作『いつか、届く、あの空に。』，此后又分别在propeller和他自创的mephisto两个品牌旗下推出过两款新作口碑都非常好。2008年朱门优在一迅社文库作为轻小说家出道，读者倒是对他飘忽不定的文风不怎么认可，出道8年来一直没能摆脱作品被腰斩的命运。身为游戏脚本家的朱门优无疑是极为优秀的，キャラメルBOX的舞台对于他来说自然是小了点，不可能留得住他，但至少朱门优对キャラメルBOX施加的影响——无论在脚本层面，还是原画层面——都对这个品牌后期的发展意义深远。

好搭档终于出现了

• perfect partner •

昙花一现的朱门优从キャラメル BOX 的制作阵容里悄然引退后，这个品牌的主创阵容才算真正进入一个稳定期，此时脚本和原画两方面都有了两个人选可供差遣，新作研发能力从原先的一年一部提升到了两年三部。脚本由ほしまる和嵩夜あや轮流执笔，后者下文会着重介绍。原画组则形成了のり太与ヨダ两人合作的固定模式，ヨダ是从 2003 年至 2006 年这段时间在キャラメル BOX 任职的一位女性画师，职责是 SD 角色绘。她在キャラメル BOX 期间的表现非常抢眼，平时扮演着在公司官网上与玩家互动的角色，发挥其特长用各种诙谐可爱的 SD 角色绘提升玩家好感度，而在游戏中也屡屡凭借自己的特长弥补了のり太在这方面的不足。通常来说主笔的原画师和 SD 角色绘画师是彼此独立的两个职位，有时候笔力强的女性原画师也能兼任 SD 原画，不过这种卖萌的技术活对男性原画师而言通常都很苦手，对のり太来说也不例外。のり太本质上并不是一个纤细的人，他平时几乎不玩 Galgame，漫画也很少看，主要通过动画来汲取 ACG 方面的养料，他也从不会自掏腰包买一些女性用品来覆盖自己的认知盲区，对于那些能为角色加分的小物设计始终采取不上心的态度。此时ヨダ的适时出现正好掩盖了のり太的软肋。只不过ヨダ的发挥实在是太出色了，甚至她的画风被命名为“ヨダ绘”，作为游戏的一大卖点被公司大肆炒作，到了开发『少女爱上姐姐』时已经爬到了能与のり太平起平坐的位置上了。好在后来ヨダ主动退出竞争辞职后干起了自由职业，のり太才避免了一场早晚要面临的尴尬。



让我们再回到脚本写手的话题。紧随朱门优之后登场的キャラメル BOX 三号脚本写手叫嵩夜あや，应该是三人中唯一的女性脚本家，从她作品的风格来说与之前的ほしまる和朱门优有着显著的不同，也因此将与其合作的のり太带入了一个全新的境界。

嵩夜あや出道于绿茶社，而且还是绿茶社出道作『女神さま☆にお願い！！ －真夜中の冒険者』的两位主力脚本写手之一，更早以前则自己组建过同人社团 ECCENTRAX，前后共开发过三款游戏，都由嵩夜一人包办了脚本和原画，实力简直爆表，而且 2003 年时曾有过短暂的黑历史，参与过一部凌辱题材作品的开发，如果再加上她后来亲自撰写了『少女爱上姐姐』的小说版，还给好几首游戏主题曲作词这两档子事，差不多把一个文字工作者能干的，或者干不了的事都给包圆了，毫无疑问论能力和见识绝不在キャラメル BOX 的另两位同行之下。嵩夜あや的到来改变了整个公司开发线的格局，先是由她和のり太共同主导开发了公司第一部销量挤进年度排行榜 TOP20 的大卖游戏『少女爱上姐姐』（此后 5 年里，キャラメル BOX 总计 9 部登上年度销量百佳的作品有 6 部与嵩夜あや直接有关），接着也是由她搭档のり太完成了『少女爱上姐姐』的跨平台化，锐意十足地将家用机版、小说、漫画、动画、广播剧、网络广播节目、PSP 版、手机版……总之一切可以想到的平台都横扫了个遍。而后在一系列的动荡和变革中嵩夜あや都身先士卒，最后当キャラメル BOX 的发展已经陷入死胡同时，嵩夜毅然与のり太联手辞职创建了新品牌 STREGA，可以说自 2004 年起与のり太合作时间最久，施加影响最深的伙伴就是嵩夜あや了。▲

（未完待续）



CN：Himari 原谣

所在地：魔都

星座：白羊座

本命角色：东条希，雨宫优子，saber，战场原黑仪等

最近在看的动漫 『百合熊岚』『路人女主的养成方法』『偶像大师灰姑娘女孩』

半次元个人主页：http://bcy.net/cn105828

不完全宅女の歌♪

——专访半次元人气coser Himari原谣

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里



半次元：原谣酱好～先向大家介绍下自己吧～

大家好我是原谣～喜欢宅着看动画打游戏，喜欢可爱的女孩子，平时会玩玩 cos 画画图～

半次元：CN 的由来是?

全 CN 是 Himari 原谣呢 ~Himari 的话是『回转企鹅罐』里女主角高仓阳逑的名字罗马音，原的话取了大本命战场原的原。谣的话纯粹是自己喜欢的一个字了，歌谣的谣，希望大家能体会到其中悠远的意境吧。

半次元：这次的片子非常的清新自然，是自己喜欢的风格吗?

的确是自己喜欢的风格呢，这也多亏了摄影的辛苦调色，以及纯白景的功劳。看到魔都出现这个棚子的时候，第一反应就是这套 egoist 有了最适合拍的地方～天时地利人和真是十分重要。



半次元：选择这个角色的原因又是什么呢?

这次的角色是乐队 EGOIST 的主唱 chelly，由于人设和『罪恶王冠』的楪祈有一定重合，经常会被认错呢。不过如果说喜欢上 chelly 的声音，果然还是离不开『罪恶王冠』的插曲『エウテルペ』等一系列歌曲。之后也一直关注着这个乐队，每次出新专辑都会第一时间去听和学着唱。其实到现在只出了 chelly 的一个海报版本真的有些遗憾，日后希望有精力去完善更多唱片封面版本 ~

半次元：感觉原谣酱一直很全面呢 ~ 萌妹御姐各种类型都有尝试过！之后还会挑战什么类型呢?

虽然一直在出萌妹，但是有着一颗出帅比的心。最想出黄濑小天使，但是一看到自己的肉脸就气馁了，所以一直不敢出（掩面）。当然还想出一些病娇系和黑化的角色，挑战一下自己的表现力 ~

半次元:都说“一入 LL 深似海，从此一秒变高产”，默默视奸了下，发现原来原谣酱也是这样的啊（深沉脸）~

（深沉）九个小女孩每个都这么可爱怎么把持得住！光是我老婆希酱就有那么多卡牌和 tv 动画的不同造型，加上绘里里和小鸟海未真姬这些我喜欢的女孩子们，感觉以后玩多少年 cos，就要出多少年 LL 了（这种悲伤又兴奋的感觉是怎么回事）。

半次元：说起来，是什么时候因为什么原因开始玩 COS 的呢?

开始玩 cos 大约是 2012 年下半年，当时为了在展上勾搭自己喜欢的太太而产生了去出 cos 的想法。然而这么出了一次 cos，就大半年没动力再去出，而是继续当一只家里蹲。直到 2013 年的暑假，看了『变态王子与不笑猫』，被小豆梓萌得死去活来，终于又贼心不死地入了装备……然后为了圆满自己喜欢的角色一发不可收拾。





半次元：COS 之外有什么兴趣吗 ~ 画画、做甜点、或者是做运动之类?

当然啦，最喜欢画画，平时也会画画自己喜欢的人物，不过画得很差 orz。会做布丁和一些小糕点，自己炒菜也没问题，毕竟是一个家里蹲，生存能力还是具备的 ~ 运动嘛……今天天好蓝

半次元：觉得自己最好看的地方是哪里 ~ 不可以说没有哦 ~~

噫刚想说没有！腰粗腿不细眼睛不算大鼻子不算挺 >_< 短中取长的话，大概还有点锁骨……

半次元：最近有没有什么逛展计划? 准备出的角色是? 想野外捕捉的小伙伴可以密切关注 yoooo~

大概会去魔都 CP16~ 还没想好出什么角色，容我先减减肥。一般来说去展子会在微博发布认脸照哒，欢迎捕捉和面基 ~

半次元：好的最后和喜欢你的粉丝们说点什么吧 ~

关注着这样平庸的我真是太感谢了！我会不断努力出得更好更还原，不枉自己的初心和大家的关注 ~ ▲










于
天使与龙
Chaos Between the Angel and Dragon
之间飞舞的混沌魔锅
——笑侃『CROSSANGE 天使与龙之轮舞』
■ 文 / 某真祖 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 小茧

【引子】Forward

如果告诉看官您有这样一部动画：它拥有大量机器人和怪物的空战场面，有当红一线声优御三家倾情加盟演出，制作方是那个在商业动画领域呼风唤雨的SUNRISE——而且不但有动画，连漫画和游戏都预定次第推出，走多媒体路线。估计有不少人会有所心动，准备一睹芳容吧。

那么，要是再接着告诉您这部动画的制作人是那个靠『高达SEED』（以下简称『种』）大红大紫的福田己津央，看官可有何别样想法呢？

这部动画就是『CROSSANGE 天使与龙的轮舞』（以下简称『天龙舞』）。即使不算是2014-15年SUNRISE赚得最多、但也一定是最热的动画之一。问题是这个“热”，似乎并不全是褒义的样子。





【SUNRISE之逆袭】Counteroffensive of sunrise

说起SUNRISE制作的包含SF以及美少女加机器人为主的动画，那可算是一段惨烈的历史。早年SUNRISE做机器人动画及做科幻动画几乎都是以男性角色为主轴，鲜少有拿女性当真·主角的片子。高达系列和古早的机器人动画自不用说是充满了汗臭（笑），进入到00年代前，类似『星际牛仔』、『高智能方程式』之类的高评价SF动画也几乎都是男性打天下。硬要掰的话也只有『星方天使』这样一部——偏偏还是作为『星方武侠』的外传。

于是，跨过千禧年后，SUNRISE的头头脑脑们研究市场时认识到了萌系美少女动画的潜力。于是准备结合本社在机器人动画方面的优势，想办法以此拓展市场。经过头几年的准备，终于在2004年，SUNRISE大胆推出了原创故事的美少女科幻大作：『舞HIME』。这部动画在当时虽然并不是第一个吃“武斗系美少女加机器人乱斗科幻类动画”螃蟹的，但毫无疑问是最成功之一。王道而不邪道的剧情、属性多样的美少女加上精彩纷呈的战斗场面和适时插入的福利，让『舞HIME』即使排在今日依旧战斗力十足。SUNRISE也趁热打铁推出了『舞乙HIME』，虽然设定上收到了少许微词，但总体的成绩还是可以接受的。于是，自信心爆棚的SUNRISE认为自己终于开拓出了一片新天地，决定大展拳脚。不过严格说起来，『舞HIME』应该算是魔法少女或变身英雄类而不是机器人类，骨子里埋着钢之魂的SUNRISE多少有点不尽兴的味道。



因此在2007年，SUNRISE和常年的合作伙伴，刚完成了合并重组的元BANDAI、现Bandai Namco合作，将元NAMCO在街机及XBox平台上大红大紫的『偶像大师』搬上银幕做成动画『偶像大师XENOGLOSSIA』。当红美少女偶像驾驶着巨大机器人拯救世界的故事怎么看都应该是赚得盆满钵满，可就是这看上去怎么都能海捞一票的生意，却因为SUNRISE的改编失误而遭受了惨败。人物性格的改动太大、剧情的都合主义过度、机器人要素的引入过于牵强等等问题饱受原作爱好者的指摘，之后发售的DVD销量更是遭遇滑铁卢。

可SUNRISE就是不信邪，2年后他们又做了个原创动画『穿越宇宙的少女』。这部因为是原创故事，总算不用像『XENOGLOSSIA』那样被原作粉丝指指点点。但由于设定的艰涩和背景交代模糊、故事叙述平淡等问题，依旧没有火起来——虽然总算塑料盘卖过了

『XENOGLOSSIA』……

之后 SUNRISE 基本就没出过主打美少女+SF+ 机器人组合的动画，而是老老实实地让男人们占据着作品的主要地位。所幸日本并不像欧美，不会有人因此跳出来说三道四。

然而看着别人家不断地拿美少女加科幻或机器人的动画出来卖，作为先行者的 SUNRISE 始终不是滋味。尽管这些个“挑战者”并没能从根本上造就超越前者的辉煌和成绩，但始终让 SUNRISE 如梗刺在喉。『宇宙海贼』主打硬科幻和冒险的结合，让一群人迷上了香帅的同时也给自己的系列化铺好了路；『轮回的拉格朗日』把机器人放在次要，全力卖百合，最后也算是收获颇丰；『战姬绝唱』凭借独特的设定和剧情超展开居然也能顺利拉到一大批死忠……

终于在 2014，按耐不住的 SUNRISE 再一次拾起被封印的企划方向，决心再一次尝试铸就美少女 SF 机器人动画。这一次，结果又如何呢?

『天龙舞』企划，原本是三年前 King records 的大月俊伦和 Sunrise 的内田健二会长在饭桌上的时候想出来的。有很长一段时间没合作过的两家企业的头头碰面，自然聊着聊着就谈到要不要合作一把的问题。于是这个企划案就这么冒了出来。

那么，做什么样子的动画呢? 当时制作组之一 SUNRISE 方成员随口说了一句想让水树奈奈、田村由香里和堀江由衣这声优御三家一起出演。大月俊伦感觉这想法不错，把自己家的制作人三嶋章夫也叫了过来。当时 Elements Garden 正在制做『战姬绝唱』，也不知道是不是听到了这消息，制作组最终不但决定采用声优御三家，而且三人都要在作品中开唱。至于剧情方向，大月俊伦表示自己喜欢那种角色挨个牺牲的片子，因此作品也最好能在这方面接近所能表现的极限。虽然从最终制作出的动画看来他的希望并没有完全实现，不过观众们却是前赴后继地倒在屏幕前了。

另外,“21 世纪最有价值的是什么? 人材! ”这话对于作为一个大企业的 SUNRISE 来说并不陌生，当年的富野由悠季就是个绝佳的例子。这次的雪耻战自然不能找个无名小卒来冒险。新片是原创剧本，既要有华丽的场面又要有足够纠葛的人际关系——说白了就是能刺激你对塑料模型买买买的欲望和引起足够的党争来制造话题，总括全局的人必须拥有这样的才能和经验才行。如此标准下，一个名字在企划组之间回响、飘荡、呼之欲出。

福田己津央。

福田高中毕业后就加入了 SUNRISE，大大小小参与了 12 部动画的制作，算得上是老臣功将。90 年代大红大紫的科幻赛车动画『高智能方程式』和人气爆棚的 21 世纪第一部 TV 高达『种』更是直接出自其手。虽然此人于坊间多有流言，可在 SUNRISE 看来至少算是有能力肩挑重任的。因此福田便入列了『天龙舞』的制作班子，挂名“创意制作人”一职——从之后的情况来看，其实福田在制作组里拥有相当大的话语权，绝不仅仅是提供创意那么简单。

接下来就是世界、人物、机械等等方面的设定。按照监督芦野芳晴的说法，片中的诺姆(无法使用魔法、且会妨害魔法使用的人) 意指在科幻世界观中那些无法和社会上的普通人一样使用技术 (魔法) 要素的人。这些人成为了不适应社会的人并被社会所淘汰、抛弃，最后还要被迫参加自己所不愿意的战斗。如此充满矛盾和残酷的设定构成了作品世界的基调。而片中的机械人则以摩托车为原型，驾驶员作为骑手，在敞开的驾驶环境下驾驭着可变形的机器人与敌人——龙战斗，以此表现出独特的战斗风格。而剧情方面敌我双方甚至是同阵营内部人物之间信念和感情的冲突也会有相当多的展现。

总的来说看起来还算得上是一部充满了 SUNRISE 味道的 SF 机器人动画。这样的话虽说不能创造划时代的佳作，但也知道不会比之前的两部更惨吧。不过，话永远不能说得太满。虽然『天龙舞』的确是名噪一时，销量也比前两位好上不少，但是真的细究起来，问题可一点也不必它那些前辈来的少。

【天使之殇与龙之祸】

Dead war of angels

『天龙舞』的故事构筑在一个看上去有点老套的世界观上。在这个世界里，拥有名为“玛娜”的力量可说是理所当然的事情。拥有玛娜的人可以行使念动力、发出光热、创造结界等等能力。而没这种力量甚至会妨碍魔力的人“诺玛”，则



成为被社会唾弃和歧视的对象，有意思的是只有女性会成为诺玛。

当被确认为是诺玛后，这些人会被逮捕并送到一处远离社会的地方接受培训以驾驭武器来对抗袭击世界的巨龙。而故事的主角，身为世界上大国之一米斯尔奇皇国第一皇女的安玖，就是因为被自己的长兄揭穿了身为诺玛的身份，被流放到了这咎人之地——阿尔泽纳尔。由此展开了『天龙舞』的故事。

安玖这个人物可说是有着相当反主人公的形象。身为皇族而在落魄后依旧不承认现实，刚到岛上就被司令官“爆菊”。不承认自己身为诺玛结果和队友起冲突，随即又在第一次战斗时被吓得陷入混乱结果害死了队长佐拉和路人若干。偏偏这个几乎是典型的自我主义集合体却能启动基地内最强的机动兵器……这种强安主角光环的表现让很多人都感觉不好受。而且明明和希尔达和萨拉等女性角色有百合营业的演出，却总是和塔斯克这个野男人纠缠不清，难怪一部分冲着“水树奈奈又一百合角色”这一愿景来的观众会失望了。顺便一提，这位在最终决战几乎都是状况外，还差点被人给强 X 的女主角却在结局里开启了男女通吃的后宫，简直是个龙傲天模板……



其他人物也是该暴走的暴走该崩坏的崩坏。田村大魔王配音的希尔达一开始看上去就和安玖有那么点希望，她和被自己叫做痛姬的那位互相吐槽下绊子，共同战斗求生存，一起逃跑求希望，而且不但达成了“在两部不同的作品里将水树的角色称为自己的王子”的成就，甚至还几乎捏爆了（其实并没有）某野男人的蛋蛋，但直到结局也没个确定的名分。枉费一群百合众全程四老外待机。萨莉亚这个蓝毛看着傲娇，兴趣却是魔法少女 COSPLAY。而且她最后跑去了安布利欧（Embryo= 胚芽）阵营，结果导致自己站在了主角的对立面被吊打不说，主子还一直以虐待她为乐。不得不感叹这个角色还真是“非常的喜多村英梨”。至于那个半路杀出来开着正义高达（笑）的萨拉，看上去大约是“投敌率高达八成”的敌方女机师角色。可她不但没投敌，而且除了唱歌开挂放大招还被安玖咬了下尾巴外几乎没啥用处。之前在真·世界里和安玖培养了一下感情后也没了下文，唯一的作用大概就是显示一下本作集齐了御三家，还有就是战姬里面堀江没唱够……

男性角色这边则更加令人苦笑不得。塔斯克秉承福利向动画男主角的平地摔神技不断的在安玖身上揩油，看上去几乎要大业有成，最后却只是和希尔达一起进了王女的后宫。顺便这货战斗力不弱主角光环也很强，玩自爆炸不死（上古之民自带忍术外挂），和安玖有了既成事实（是真的哟），还和希尔达爱恨纠葛。这个怎么看都是原本想写个结 O 梨斗结果却变成了扫地僧黄大河。

最后便是那个安布利欧，在故事初期处于高位监察者的位置装深沉，中段爆出其实是操纵世界的黑幕身份，最后收了萨莉亚玩奇怪的 PLAY 还想染指安玖。如此害虫一般的家伙长时间以替身出现，真身则处于旧世界带来的一台名为 Hysterica 的拉格纳美露中，因此乍看上去和不死身一般。不过结果还是在被安玖驾机一炮轰成人棍后，由正义的塔斯克骑士一刀两断。

关于这货究竟干了哪些天理不容人神共愤的事情我们稍后再提。

实际上天龙舞的人物远不止上面所提到的这些，但其他角色基本被主要角色群的光芒所盖过。苦逼的吉尔司令又是前皇女又是威尔琪斯（Villkiss）的前任驾驶者，因为各种原因性格变得别扭，不过本质上还是个好人，可惜因为FLAG立得太深而死翘翘。薇薇安作为“隐藏在人之中的异类”的角色还算称职，虽然最后大家发现这位就是个吉祥物。罗莎莉和克莉丝这两位故事前半路人典范在终盘却突然有了自己的故事线而且进度突飞猛进，分属敌我双方打得死去活来最后却在半空中来了个一吻泯深仇而且还没死，说不是卖唯夏织的声优百合营业都没人信啊。而第二话以死人遗物出场的娜奥美则在即将发售的PSV游戏里混出了自己天地。这么多角色粉墨登场，应该说是相当考验监督和剧本的功力的。

世界观方面则相当时髦地使用了双世界的设定。因为世界大战而千疮百孔的旧地球，最终因为7台终极兵器拉格纳美露（Ragna-mail）的次元兵器攻击引发的鑶元素反应而被污染，人类几乎灭绝。幸存下来的一部分人类通过基因改造以适应被污染的环境，因而获得了变身为龙的能力。当时身为科研人员的安布利欧痛恨这样的人类和地球，便带着拥有鑶结晶的原初之龙奥拉和部分人类离开地球，进入到他所创造出的玛娜世界开辟新天地。借助抽取奥拉力量所制成的玛娜之力，新世界一举消灭了战争和贫困，营造出了人人温饱的美好世界。

然而这个世界并不是十全十美的乌托邦。部分玛娜世界的人类因为旧人类的基因影响，会表现出无法使用玛娜甚至妨碍周围玛娜作用的特殊体质，这便是诺玛。在玛娜社会中，诺玛由于安布利欧的舆论操作变成了类似贱民一样的存在。然而有趣的是，当旧地球的人（龙）





为了奥拉而攻打玛娜世界时，不受龙思维污染影响的诺玛反而成了唯一的作战力量。因此只要一有诺玛被发现，就会被逮捕并送到阿尔泽纳尔，强迫其与龙战斗。另外，从旧世界来的人类中也有一部分不愿接受安布利欧的改造和操纵，因此成了与玛娜无缘的上古之民。这些人试图与诺玛联手推翻安布利欧的暗中统治，可惜计划失败几乎全灭，目前只有塔斯克一人幸存。安布利欧则一方面隐瞒旧地球的存在和玛娜世界遭到龙的情况，一面又积极地利用诺玛来消灭龙，并试图通过使两个地球融合来彻底将世界掌握。

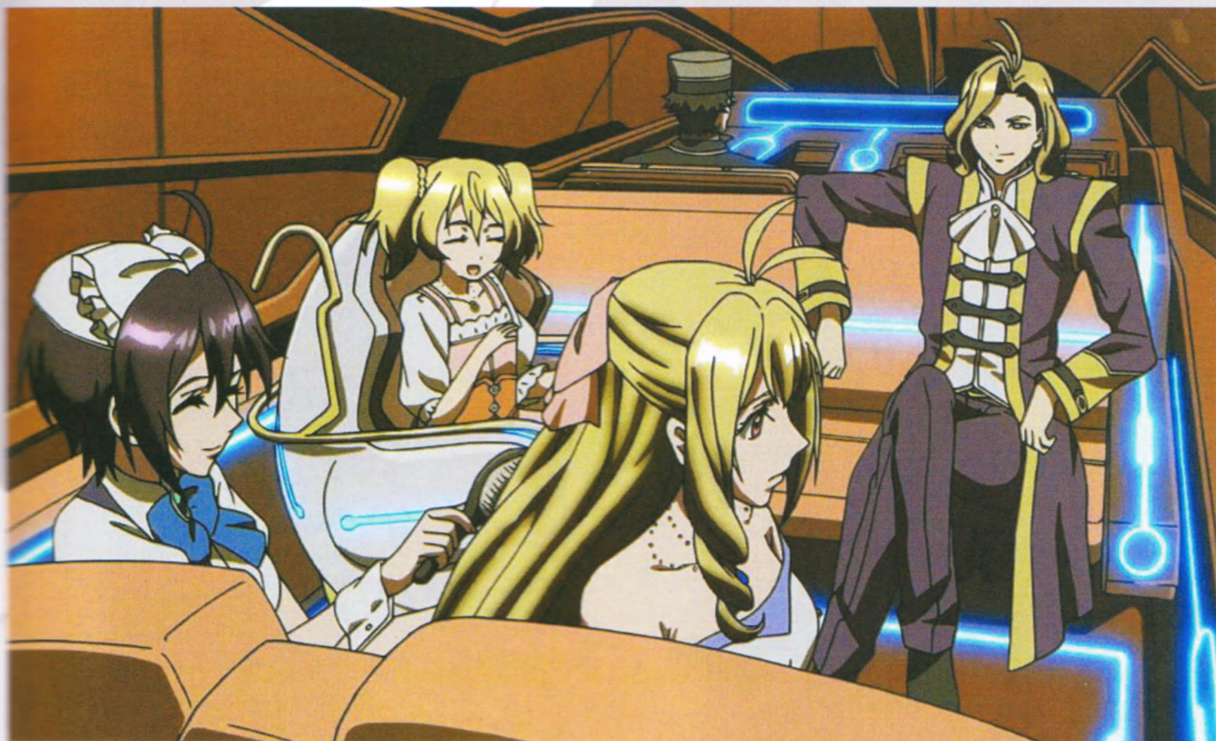
【混沌之下限】No lower limit



总体来看，本来『天龙舞』还算是一部中规中矩的商业动画。各种设定算不上狂拽碉霸也没故作深邃，人物性格鲜明而且浑身是梗，战斗场面虽然有一堆兼用卡但大致上还是马马虎虎的。那么究竟是什么导致了『天龙舞』恶评呢?

那便是所谓下限的问题。一部公开放映的动画，即使是商业动画，固然必须按照社会总体价值观和道德观而设定底线，同时还有一个面对各类受众的下限。然而『天龙舞』却几乎击穿了数个受众群的忍受极限，也难怪这片总体口碑不佳了。

作品的机器人动作里有不少是从『种』里拐出来的定格 POSE 兼用卡，虽然偶尔会有高机动空战场面，但总体来说战斗场面还是精彩不足冗繁有余。特别是作为卖点之一的唱歌，大部分时候就是看着战斗机变成人形后往那里一杵，然后像宇宙骑士 DBOY 一样打开肩膀的装甲开始随着歌声放大招……这哪有什么看头? 而且前有『超时空要塞 7』系列一边唱歌一边高速甩板野马戏，后有『战姬绝唱』一边唱歌一边肉身格斗，就连『翼神传说』在唱歌时也不是完全站着不动的。相比之下这个必须唱歌才能开火的“次元共鸣兵器”基本就是个五彩大炮的模板……你指望靠这些让机器人动画爱好者买账? 而且几台主角机体的配色也不由得不让人想起『种』系列，福田你真不是故意的么?



另一方面，人物关系也堪称混乱。阿尔泽纳尔看上去在致敬『战区 88』，但里面的人际关系环境却只能让人感觉几乎是部闹剧。萨莉亚、希尔达等人嫉妒安玖的人头狗行为倒也很正常，但加上安玖那个天然过了头的侍女桃香，公然开蕾丝边后宫的佐拉队长，苦大仇深的大龄中二司令，还有那个存在感贫弱的艾玛监察官……这其实是搞笑片对吧? 相比之下真实身份是旧地球住民，能变身成龙的薇薇安简直就是个正常无比的吉祥物。配合前述的各种角色性格定势和暴走，整部剧的人物刻画和人际关系简直就是魔女的黑锅。安玖的高傲向自私还算马马虎虎的反主人公描写，但后面和塔斯克的超高速感情进展就是伤害宅男的超级武器。可明明和塔斯克确定了感情线，编导人员却还要把希尔达和萨拉加进来搅百合烟雾，这一下子可把相当一部分百合控得罪了。“百合欺诈”的帽子也就这么扣了上去——这倒一点都不冤枉。塔斯克也不是无辜的，学某剧中的男主角平地

摔就能扑到女主角的怀里，在对方全裸时以吸出毒液为名肌肤相亲，最后还拿了安玖的一血……呃哼！总而言之，在一部之前看上去还比较严肃的动画里突然冒出来这么个『ToLXXe』似的剧情，难道福田原本在『种』让里阿斯兰和卡嘉莉流落荒岛时就准备这么干了么？顺便，这位人生赢家还在决战时用“我和安玖做了三天三夜”这样毫无节操的对话对BOSS造成了巨大精神伤害，为最终的胜利铺平了道路……

反派那边也是一团乱麻。安玖的皇兄出卖了自己的亲妹妹并害死了自己的双亲，如此人渣之行即使后来解释可能是遭到龙族间谍的精神控制也难以让人改变对他的看法。安布利欧设定为如此强悍的幕后黑手，居然是个贪图色欲却因为不敢暴露真身而一直未能一尝香艳的杯具。加上他对安玖变态般的执着以及中之人（关俊彦）的关系，不少中国看客直接称其为“克队再世”。而终盘他和塔斯克决斗时受到对方的语言攻击直接暴走的那段直接将本作变成了喜剧……至于一直被“欺负”的萨莉亚，虽然在剧中所受的待遇不怎么好，但总算摆脱了几乎注定的死亡结局，可喜可贺——虽然似乎是以人的尊严和正常逻辑为代价。

设定方面的吐槽更多了。动画第一话安玖那个爬出驾驶舱给龙最后一击的镜头，尽管设定上给出的解释是“龙形态就算没了头也能再生，必须使用特殊冻结弹直击心脏部位”云云，但老宅们一眼就看出这根本就是『装甲骑兵』力量主角的开舱杀嘛。而机体颜色上就能看出来的自由正义天帝高达齐聚一堂，仿佛是『SkyGirl』直接抄来的带着“尾巴”的真空驾驶服，威尔琪斯那个不是皇族血统就死傲娇不启动的次元炮……诸如此类的设定简直就是ACG梗的百鬼夜行。就在大家以为福田玩够了的时候，第十四、十五话里，来到旧地球的安玖先是和塔斯克在名为“化不可能为可能的男人”（梦有罗布乐雅日语音同穆·拉·弗拉卡），并且500年后还依旧通水电的爱情旅馆里过夜，然后被萨拉发现并带走。期间由于旧地球的男性变成龙后无法恢复人形（女性可以），所以塔斯克变成了性别教育的教材。而萨拉和安玖则一起跑去旧地球人类闲来无事修复的娱乐中心里游玩。此时的动画画面里有多处SUNRISE旧作闪过，其中就有福田参与的『高智能方程式GPX』，安玖和萨拉分别驾驶疑似剧中的赛车比试……SUNRISE你这算是老员工福利么（笑）。



于是乎自爆忍术脱身的塔斯克和用氪金防弹平底锅挡子弹的桃香已经勾不起群众的吐槽了，山寺宏一和林原惠跑龙套也引不起大家的讨论。因为整部作品有太多太多可以让人大喊“这是闹哪样啊！”的地方，观众的神经已经被锻炼得非常麻木了。

不管怎么说，『天龙舞』即使有这样的混沌的情况，至少总体面子上还是看得过去，加上诸多声优带来的声控买单，碟片销量还不错。

那么，谁的锅？SUNRISE？还是福田？



【锅之轮舞】
Rondo of staff

在判断谁应该为全剧的混乱负责前，且看一下福田和SUNRISE过去的作品。

1960年生人的福田己津央在目前的日本动画界应该也算是老资历那一类的人了。经历过『机甲战机』、『魔神英雄传』和『魔动王』的锻炼后，他第一部挑大梁的作品便是当时红极一时的『高智能方程式』。福田在制作组里担任监督、分镜和演出三个重要职责，并且发挥出相当的实力将作品导向成功之路。之后的续作也由其操刀并且评价不俗。进入新世纪，在2000年参与制作了机器人动画『GEAR战士电童』练手后，福田和两泽千晶一起接下了SUNRISE的野心之作『机动战士高达SEED』，并凭借新世纪之前三作的铺垫，高达系列借由福田之手正式成功转型商业偶像化。

然而在为SUNRISE赚进了大把的钞票同时，『高达SEED』和续作『高达SEED Destiny』（以下简称种命）也遭到了相当的诟病。照搬过去剧作的情节，充满了都合主义的故事发展，部分角色性格不必要的崩坏扭曲等等，甚至在『种命』的终盘大家才发现原来真正的主角是上一作那个煌·大和，真·飞鸟就是个陪衬。加诸一些监督和声优不和的谣言，福田的评价一落千丈。以至于福田直到2012年担当『种』系列高清重置版的监督以外，10年的时间



里近乎没有接过一部新作。这一次的『天龙舞』可说是其阔别多年的复活战，然而结局却如此。

SUNRISE 这边，虽然近几年靠着高达的招牌在机器人动画界还能残喘，但新创品牌方面几乎毫无建树。既有的蓝光人和勇者系列早已完结，其他单期的机器人动画除开『Code Geass 反叛的鲁路修』外基本都是不温不火的状况，而且完全没有新的系列剧集的开发。虽说新世纪以后机器人动画已经开始逐渐走向没落，但 SUNRISE 靠着被分类为偶像动画的『偶像活动』和『LoveLive！』也不能一招鲜吃遍天。在经历了『革命机 Valvrave』和『BUDDY COMPLEX』两作的又一次冷场后，SUNRISE 算是被逼急了。

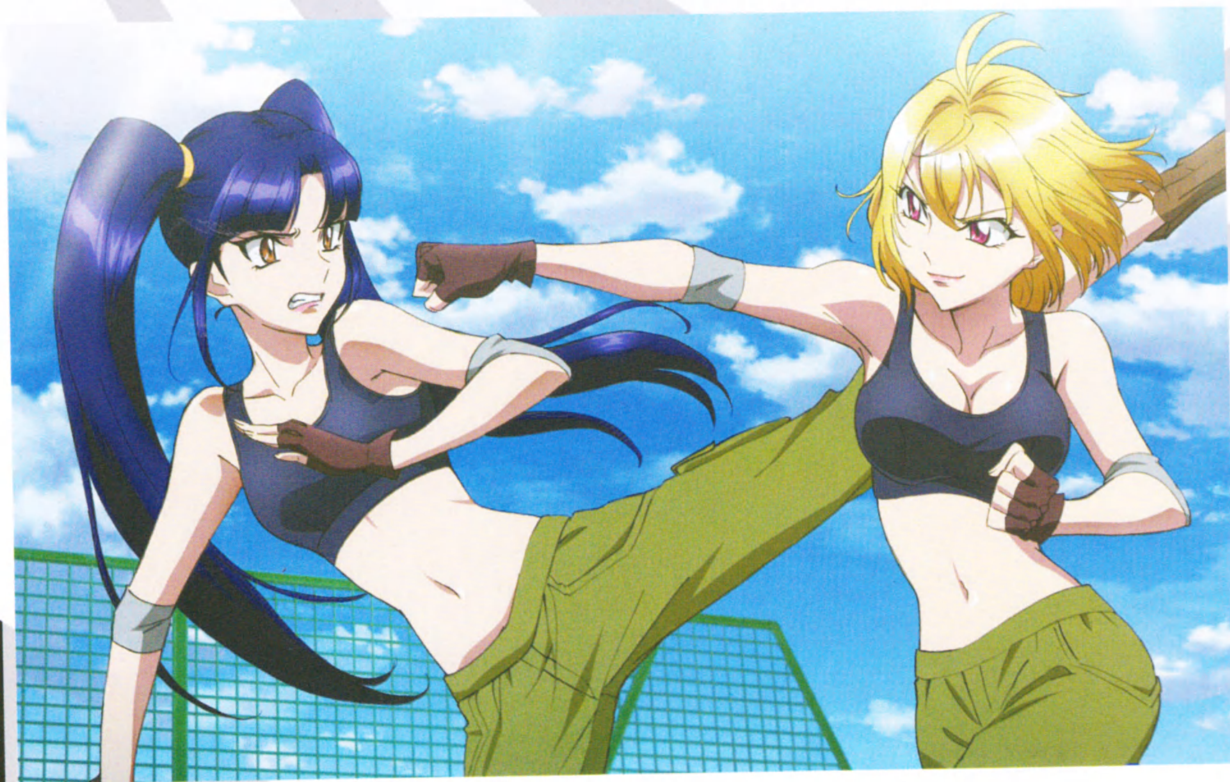
于是，2014 年 SUNRISE 连续推出了 3 部高达作品（『高达 UC』OVA 最终卷、『高达创战者 Try』、『高达 G 复国运动』），意图巩固高达系列的产品线和受众群。同时还准备以本作来尝试再一次打开机器人加美少女的产品路线，其结果便是『天龙舞』企划的诞生。

那么，究竟是哪里出了问题呢？SUNRISE 一直闹不明白的，是美少女与科幻和机器人如何融洽相处，福田一直没法理清的，是主线与细节的关系。那么这些真的是无法调和的矛盾么？是，也不是。

这里姑且不论广义上的文学作品，单就日本 ACG 产业来谈一谈。作为日本特产的二次元 ACG 产业，一直是以鲜明简洁的主题为核心来创造产品。相对于欧洲以独特文化积淀为后盾和美国多元融合的特征，日本的动画、漫画和游戏一直给人一种主题明确的概念。卖萌就是有意无意全天全境全心全意；苦大仇深就是一条黑路走到底即使最后阳光途中也必定苦逼不断；推理就是烧脑逻辑和反向工程加上非现实鉴证让警察当笨蛋。最简单的一个例子就是日本 ACG 的演出中，同一时间往往只有同一个人说话，对话以此为核心渐序推进，中途即使打断插话通常也会回到原本议题和对话顺位上来。这种现象和很多因素有关，其最终表现之一就是日本 ACG 中鲜少有出色的描写群像的作品。

回到 SUNRISE 这边来。SUNRISE 一直以来是以科幻以及机器人类动画主打，辅以动作或冒险主题的动画。并且这些动画的核心角色往往都是男性。在这样的历史积淀下，SUNRISE 的作品不可避免地被加上了一种既定印象。而





SUNRISE 自己也很清楚这一点。因此它才会想要拓展作品的主题范畴，转换主角的核心构成。因为作为一个媒体向的企业，如果一直维持单一的产品线，势必会产生核心依赖和创造僵化。而从上世纪末开始，萌要素逐渐在日本 ACG 中开始夺取主流市场。由此看来，SUNRISE 试图将作品中的主角换成美少女，可谓是顺应潮流的当然之举。

然而问题是，作为一个有着几乎已经成型的产品主题和外部印象的企业，SUNRISE 显然不可能完全转向萌系动画的制作。而作为妥协也是利用成熟资源的手段，科幻、战斗和机器人要素被放到和美少女同等的地位一并整合。单就这一点来说，SUNRISE 的确是相当的明智。

一开始，功夫不负有心人，『舞 HiME』系列的成功让 SUNRISE 看到了希望，而它也就此判断转型的成功，并急不可耐地将机器人要素加了进去。可一如本文开头所言，此次在『XENOGLOSSIA』上却惨遭滑铁卢。究其原因，便是对主题把握的失当。SUNRISE 希望不单单是利用虚拟偶像的魅力，还要加入巨大机

器人要素来保证企业历史作品一贯主题的延续。可在实际操作过程中却出了偏差，过分强调机器人战斗的结果是作为原作主题的“美少女偶像”被弱化。加上为了配合主题的更改，人物性格也做出了调整，因此原本想要看看“心目中的偶像驾驶巨大机器人”这一愿景的粉丝们当即不干了。讽刺的是，当『偶像大师』以游戏续作为蓝本，交由 A-1 制作的第二部动画却大受好评，剧中也有偶像们驾驶超级机器人乱斗的剧中剧更是被认为足以秒杀 SUNRISE 的『XENOGLOSSIA』，实在令人唏嘘。

当然 SUNRISE 也不是不吸取教训，经历了从『XENOGLOSSIA』开始连续几作的失败后，它果断地抛弃了美少女作为主打要素的作法，重新回到以机器人为主题、男性角色为核心的老路线，这一举动总算是挽回了损失。而 SUNRISE 倒也没有因噎废食，2012 年开始的『偶像活动』和去年的话题作『LoveLive』都证明了只要认真做，SUNRISE 也是做得好美少女甚至是偶像题材动画的。可就在 SUNRISE 意气风发准备一雪前耻的时候，野心之作『天龙舞』却是如此景象。

这时候，福田就必须站出来当背锅侠了。别的不说，如果『天龙舞』能定下一个主题一个核心，认真贯彻的话，以其所拥有的资源绝对可以比现在更加精彩。但由于福田的细碎化操作，导致没法树立一个明确的核心：机器人战斗流于形式，人物感情冲突于剧情影响甚微，既挑逗了百合控又没忘记给宅男放福利，想要营造大世界背景可 BOSS 却小肚鸡肠……结果就是所有的主题和要素混杂在一起没法分清。前面说过日本 ACG 的特点就在于明确的单一向而非多元化，『天龙舞』恰恰是放弃了这个特点却又没有处理好多远的部分。因此面子上虽然好看，但里子却是相当混沌，再加上部分情节触及了大众认知的下限，也难怪不少人虽然是看完了全作，却感觉味如嚼蜡甚至感觉有点……嗯，翔味。

SUNRISE 为了自己的生存拓展产品线固然可以理解，也并不是没有做好前期的准备工作。





然而在把握作品的度上却失了准星。想要美少女科幻机器人一把抓，却没有找准重点和核心目标受众群。试图讨好每一个人的结果是令所有人失望，这不得不说是是领导、策划和主导方针上的问题。

而福田也不可能没有责任。拥有创意制作人这一特殊的头衔，在作品的编剧和监督之上拥有微妙的话语权。这种安排使得福田得以近乎放肆地往作品中添加自己的意志。然而他没有掌握好作品的全局重心和描写尺度，一味的在细节上下功夫却在总体上脱了节。当福田欢快地往『天龙舞』里添油加醋时，估计就没想过这些设定和捏他要如何与主题结合、为剧情服务、体现人物形象。于是『天龙舞』愈渐细碎，虽然看上去相当热闹，但静下心来仔细品析一番，却发现这不过是麦克尔・贝流的视觉冲击波而已。

但平心而论，以娱乐的心态来看的话这还是相当不错的一部片子。有美女可看有声优可控，机器人打来打去还算火爆，就算站尸放炮画面也还是比较有冲击力的。剧情虽然都合主义漫天飞舞各种细枝末节到处爬，但总算是个主角从幼稚到成熟，好人战胜坏人，最后大家其乐融融阖家团圆的王道故事。在如今各种假装深沉故作狂霸，以烧观众脑子为己任以炫耀故事复杂程度为光荣的时代，如此简单易懂的『天龙舞』，姑且也算得上爆米花和可乐的良伴了。

『天龙舞』这一关，对于 SUNRISE 和福田，对于广大的看官而言都已经成了过去。但愿前两位能认真总结，在下一作里好好改进和提高。

而对于各位看官，或许，也只有祈祷了。▲



游走刀尖的浪漫情怀

■ 文 / neta屋 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里
特别感谢：刀剑乱舞主页（新浪微博）、铃兰

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：tooooptin 唐不叮（图）托尼外星人（文）
出自：《月下无色》 提供：香香
出品：U235 核燃动力
http://shop35280486.taobao.com

刀剑乱舞 -ONLINE-

引 forward

FFF 团之火燃烧天际。
神说，需平息此怒火。于是，有了舰女人。
神又说，男女平等。所以，诞生剑男人。

以上纯属胡扯。

在这万物皆可萌、你的萝卜才不是我的青菜的时代，萌化拟人是某些需要心灵慰藉的人类重要的救赎手段，甚至成为难以撼动的信仰，大家最近是否曾在社交网络平台看到“爷爷嫁给我”“爷爷快来我家”之类涉及伦理道德范畴的呐喊呢？不过那并不是变态请勿举报，那是一种信仰的口号，来自『刀剑乱舞』的非洲分部——


▲初期公布的游戏 UI


▲舰队 Collection 的游戏 UI


▲正式运营时的 UI

诞生以及成长 born and grow up

刀剑乱舞，全称『刀剑乱舞 -ONLINE-』，简称刀乱，也称刀郎，是日本 DMM.com 与游戏制作公司 Nitroplus 合作开发的日本名刀拟人网页育成模拟游戏，从诞生时间来说其实并不长。2014 年 9 月 17 日开放事前登陆，同年 11 月 11 日开设官网，2015 年 1 月 14 日由 DMM GAMES 正式开始运营。

说到 DMM GAMES 运营的网页游戏，相信大家立刻就能说出近几年十分热门的军舰拟人『舰队 collection』。有趣的是，有关注日推的朋友，可能知道『刀剑乱舞』最初曾发布过的一些游戏的 UI，结果大家一看都惊了：这不完全就是把舰娘的界面换个图标吗？于是网上各种嘲讽和口诛笔伐，据说开发虽是同一个公司，但处于不同的部门，没有事先说明就照搬，让舰娘的开发人员都吓了一跳。

大概是考虑到了这些非议，『刀剑乱舞』正式开服后的 UI 图就是去韩国整容过的模样，改头换面后，其实游戏的系统和舰队依旧如出一撤。不过，考虑到合作开发的公司 Nitro+ 的游戏比如『沙耶之歌』和『鬼哭街』等作品都是信者颇多，其姐妹公司 Nitro+CHiRAL 的『DMMD』『咎狗之血』『lamento』『Sweet Pool』等 BL 游戏更是在腐女圈中深受好评，而后又公布了数位人气男声优参与角色配音。因此不管是冷眼还是期待，『刀剑乱舞』在开发期还是成功地吸引了不少玩家的眼光。

但即使是运营，应该也没想到这款主攻女性向市场的又一部圈钱拟人页游会爆红吧……

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者 / 提供：铃兰
出自：刀剑乱舞全员向插图志《千刃缭乱》
出品：枫叶世界
http://sakurainagito.lofter.com

2015 年 1 月 14 日开服直接登顶 DMM 页游第一，到 1 月 31 日逐渐开放的 5 个服务器全部满员，仅半月就达到了 50 万登陆。3 月 10 日，新增的 2 个服务器又在半天内满员，连为游戏角色配音的 CV 增田俊树先生都呜呼至今未能抢到账号来听自己的声音。目前游戏总登陆玩家约 70 万。初期就达成了可以说是令大多数页游眼红抹泪的成绩。

玩家的热情不仅体现在游戏里，还表现在现实的行动力中。官方推特在开服前每日推出的刀郎介绍已然成为圣经，负责游戏角色设计的绘师们的推特同样人气暴涨。甚至还有三天内玩家就向 Nitro+ 老板提交游戏角色三日月宗近手办化申请的趣闻。

与此同时 P 站的同人图数量同样增长迅速，2 个半月突破 5 万图；刀剑中心的漫展“百刀缭乱”不断扩张摊位，仅东京一地就由 100 摊位扩大到 4000 摊位；日本各大书店宅店更是推出了刀剑专柜，多年前出版的日本刀相关书籍也得以重见光日再版印刷；收藏有游戏中名刀的博物馆纷纷将刀放入展示柜以吸引玩家游客。如果哪天在博物馆美术馆看到有游客对着某日本刀犯花痴，很可能就是一个本游戏的病患。所谓爱屋及乌，正是如此。

到目前为止，运营时间不过 3 个多月。期间内官方除了对游戏中的一些 BUG 进行了修正，其余大部分的修改是将游戏的难度向上调整，只是将“忠诚”改为“必杀”这样扼杀槽点的改动还是招致了少数抗议。开服前期的游戏难度基本为零，一个星期打穿游戏的大有人在，这对于一个希望维持长期运营的页游来说并非好事，适当提高难度无可厚非。

可惜运营的良心程度赶不上出周边骗钱的速度，实装的角色与开服相比也只多了 3 位，两周一换的活动也仅仅是无关紧要的小福利。而不断计划出的周边从村头能排到村尾，粘土人橡胶挂件窗帘一个都不能少，快来买买买。就在笔者已经接近怀疑这游戏是不是一个打算骗一把周边钱就闪人的短命鬼时，运营终于在 2015 年 3 月 17 日干了点正事：开设“检非遣使”活动。可喜可贺，可喜可贺。由于难度设计与一直以来的游戏节奏脱节，玩家对此颇有微词，运营也及时做了修正。对于一个发展初期的游戏，遭遇种种问题再所难免，批评之余还是保持一点宽容与期待吧。







游戏舞台 background

公历 2205 年。历史修正主义者出现，企图改变历史而干涉过去，政府为了阻止他们，将审神者与刀剑男士送往各个时代。检非遣使作为第三方势力出现了在刀剑男士们面前。

审神者（玩家）：拥有唤醒物体中沉睡的思念和心灵的能力，任务是率领刀剑男士与历史修正主义者战斗，守护历史。

刀剑男士：由刀剑产生的付丧神（付丧神指器物放置不理百年，吸收天地精华、积聚怨念或感受佛性、灵力而得到灵魂化成妖怪）。他们能够拟人化，仰赖审神者的力量。虽是比人类高等的神，但认定审神者为主人，死心塌地服从命令。

历史修正主义者：主要敌人，游戏内以“土方战死阻止队”、“若松城防卫队”、“新政府军击灭队”等名义出现，改变历史的目的不明。

检非遣使：第三势力，一定几率遭遇的敌人。其身份类似现代警察或检查官，至于审神者在守护历史过程中到底犯了什么罪被检非遣使追铺，就不得而知了。



▲遭遇“检非遣使”时的画面。

目前游戏实装了 44 位刀剑男士，每位都有自己的特点。下面将根据刀派选择几位代表进行介绍（刀派，即刀的所属，一般表示制造出该刀的锻造师或者其出身的地方，同一刀派的设定一般视作一家人。游戏里并非每把刀都有刀派所属）。

三条 三日月宗近

Mikazuki Munechika

CV 鸟海浩辅



平安时代刀工三条宗近所作太刀。天下五剑之一，刃纹中有新月纹，因此得名三日月，被评价为最美之刀。作为刀剑男士时的姿态有平安时代贵族般的优雅。说得好听点叫器量大，实际是究极的 my pace。年纪上千岁，自称爷爷，在登陆语音里玩舰娘梗调戏玩家，其台词还揭露了刀剑男士拿钱办事的出仕主义精神，堪称刀界真实。

目前稀有度最高的角色，能力值顶尖。游戏看板，有着不俗的人气，是首个出粘土人的刀剑角色。曾是足利家传宝物，与剑豪将军足利义辉一起经历血雨腥风的永禄之变。之后为丰臣秀吉正室北政所所持，另有“五阿弥切”之异名，高台院（即北政所）晚年信佛时所取，五阿弥指的是五方佛，斩五方佛是说斩断五种苦痛。

日本国宝，现藏于东京国立博物馆，很少对外公开展示。

粟田口 一期一振

Ichigo Hitofuri

CV 田丸笃志



其刀工粟田口吉光现存的唯一太刀，是游戏里众多粟田口短刀们的兄长。“一期”日语读法同“草莓”，也被称作“草莓哥”，“振”则是日语中刀的数量单位。

原主人为丰臣秀吉，为配合秀吉矮小的身材刀身被磨短。在大阪之战中曾被烧毁，后修复。经历曲折，但谦顺有礼，深受秀吉影响。

游戏中稀有度四花，仅次于三日月宗近。现藏于宫内厅三之丸尚藏馆，为日本皇室御物。

三条 岩融

Iwatooshi

CV 宫下荣治



平安时代源义经家臣武藏坊弁庆所用武器，弁庆生前进行的千刀狩猎以及战死时挥舞的都是该薙刀。

身材高大，靠气势就能压人，和原主人武藏坊弁庆一样身穿和尚服饰，性格豪放磊落，也不乏品性。喜欢比自己小而敏捷的人，疼爱源义经的短刀，同派别的今剑。

在战斗中常常能够取得MVP，胜利台词开头多为“哈哈哈哈哈”，偶尔被投诉过于精神污染。目前唯一实装的薙刀，能对敌人进行全体伤害，适合领队练级，玩家尊称其为人民教师，幼儿园园长大人。

和三日月宗近乃同为一个刀工所作，算作兄弟，属于传说武器，现存不明。

古备前 莺丸

Uguisumaru

CV 杮原彻也



平安时代古备前派刀工友成所作太刀。古备前派的刀自古被当做宝物对待，莺丸也不例外。是刀龄可能比三日月宗近还大的太刀，兴趣是喝茶和观察同为古备前派太刀的同乡大包平。

拥有超然世外的无争精神，偶尔喜欢说教，十足十的老头子，爱喝茶可能是因为备前盛产茶器，或者原主人家小笠原家是有名的茶道古流。

和一期一振同为稀有度四花的太刀，皇室御物，现藏于宫内厅三之丸尚藏馆。

来 萤丸

Hotarumaru

CV 井口祐一



来国俊所作，唯一小正太外形的大太刀。传说中刀身损坏的时候有萤火虫聚集过来而被修复，因而命名萤丸。自由奔放的举止正是其强大的表现。

小小的身体却拥有可怕的战力，享有“演练恶魔”的美誉。出阵开战时台词结尾“ますかっとぉ”类似 muscat（麝香葡萄），玩家亲切称他葡萄小少爷。

原阿苏惟澄爱刀，藏于阿苏神社，还有着因招致萤火虫而暴露逃亡武士和公主的行踪，导致其自杀的奇妙传说。

太平洋战争中遗失。

青江 笑面青江

Nikkari Aoe

CV 间岛淳司



原是大太刀的胁差，立绘也与其他胁差略有不同，身形更为高大。名字出自此刀斩杀了微笑着的女幽灵的传说，拥有斩妖驱鬼安宅镇府的神秘功能，异色瞳设定。

不过因为斩杀过婴儿的幽灵不能成为神剑，对此似乎有些烦恼。身上的白布似乎是被斩杀的女幽灵之物？

设定上胁差多为中学生，而此角色在游戏中的台词有黄段子出没，被冠以“色情中学生”称号。

现藏于丸龟市立资料馆，重要美术品。

左文字 小夜左文字

Sayo Samonji

CV 村濑步



如同盲龟百年一遇浮木，优昙华千年一绽光华……你有……想要复仇的对象吗？

左文字派的短刀。不幸三兄弟的三男，名字出处为和歌，十分风雅，乃战国时代著名雅士细川藤孝所取。真身是在为母复仇的传说中被使用的短刀，充满血与怨念的正太。

曾落入山贼之手，也曾因细川家领地饥荒而被贩卖救急，身上衣物寒酸。也许是心理阴影，性格多疑不信任他人，认真战斗起来表情会颜艺化。

私服立绘怀里有一个柿子，来源于其主人细川藤孝偷摘柿子被丰臣秀吉撞见的典故，可见还是很珍惜原主人。

现民间私人所藏。

兼定 和泉守兼定

Izuminokami Kanesada

CV 木村良平



你在做什么——该不会，被我迷住了吧？

新选组土方岁三所持太刀，11 代和泉守兼定作品。以兼备美和实力为原则，自恋的帅哥，刀剑界的偶像派，拥有 KNS48 之艺名。急躁的性格是受了原主人的影响，同样喜爱粗鲁的战斗方式，如扬土扰乱对方视觉。也有伤感的一面，会为了再次见证原主人土方岁三的死亡而哭泣。

刀龄相比其他刀剑男士最为年下，拥有一个同为土方爱刀的助手痴汉堀川国广。

目前藏于土方岁三资料馆。

长船 烛台切光忠

Shokudaikiri Mitsutada

CV 佐藤拓也



外观应该无时不刻保持好，因为不知道什么时候有谁在看。

独眼龙伊达政宗所用太刀，刀刃锋利，斩人时连一旁的烛台都一同切断，因而得名。喜欢料理和打扮，注重外表，被玩家当作刀剑男士们的妈妈。光忠二字在日语中可读成 pikachu，于是有了皮卡丘的昵称。

和游戏中的大俱利伽罗同为伊达刀，称作伊达组。但之前的主人是织田信长，经丰臣秀吉之手给了伊达政宗，随后不久被德川家拿走。伊达政宗所持的时间不算太久，外表却最类似独眼龙，着实趣味。

本体于 1923 年关东大地震中烧毁。

堀川 山姥切国广

Yamanbagiri Kunihiro

CV 前野智昭



我、才不是赝品。

刀工堀川国广仿照灵剑山姥切所作打刀，有原创性的一面也有作为仿品的一面。刻意披上白布不愿展示自己，只因讨厌被人称赞漂亮。作为刀工的最高杰作，艺术价值高，但他很介意自己是仿品这一点，即使实力不俗，还是时常情绪低落。游戏初始可选角色，其身上白布被当作安心毯，人称刀剑界的莱纳斯（snoopy 中的角色）。

现民间私人所藏。

村正 蜻蜓切

Tonbokiri

CV 樱井トオル



大家可能有点误会，村正啊，并不是坏家伙。

日本三名枪之一，名字的由来是因为把停留在刃尖上的蜻蜓切成两半。“战国第一强将”，德川家康四天王本多忠胜所用武器，实际战斗经验可以说是刀剑男士中最为丰富的，参与过战国时代诸多战役，性格温厚诚恳。

村正刀因被德川家所禁而被世人当作妖刀，蜻蜓切为村正系刀工藤原正真所作。

现私人所藏，但时隔 11 年后罕见的于 2015 年再次展出，是创造了不少话题的武器。

虎彻 蜂须贺虎彻

Hachisuka Kotetsu

CV 兴津和幸



声称是我们虎彻兄弟的无理之人多了去了……真是困扰。

蜂须贺家传名刀，虎彻真品。虎彻三兄弟次男，疼爱弟弟。虎彻系刀多赝作，他十分厌恶赝品，包括其兄长新选组近藤勇爱刀长曾祢虎彻，但该刀并非虎彻所作。

初期可选角色，其立绘的黄金铠甲很有圣斗士风格，令不少玩家大喊“穆先生！”选择他作为开局。

现民间私人所藏。

新选组冲田总司所用打刀。出生在贫乏的环境，自称河原之子，认为打扮漂亮的话会受到主人疼爱。和同为冲田总司爱刀的大和守安定时看上去性格相反，实际是相似点颇多的好基友。

在池田屋骚动中刀尖折断而被处理掉。渴望疼爱怕被遗弃的性格令玩家欲罢不能，作为初期可选开局拥有相当的人气。

我会把自己打扮得可爱，所以要好好对待我哦。



加州清光

Kashuu Kiyomitsu

CV 增田俊树

压切长谷部

Heshikiri Hasebe

CV 新垣樽助



只要是主公的命令，无论什么我都为您完成。

原织田信长所持打刀。因信长无法原谅茶道坊主的过错，将他藏身的棚子一刀压切，因此命名。后黑田如水受命和织田家交涉，通过当时的长浜城主羽柴秀吉作为中介见到织田信长，靠口才说服了信长，信长因此将压切长谷部赏赐给他。

国宝级打刀，锻造时间长达两小时半，与普通大太刀相当，被期待大太刀的审神者怒斥爱情骗子。对织田信长爱中带怨，一切都服从主人命令的做法深得废柴审神者们喜爱。

游戏指南

game guide

刀剑乱舞是网页游戏，抢到游戏账号就等于完成了一半。当前7个服务器全满，只能期待下一次开新服，刀剑开服速度大约是每隔一个月一个。

游戏主要内容：收集刀剑男士，令其出阵，通过与历史修正主义者战斗培养等级，提高练度。简单分为四个步骤：锻刀、结成、出阵和手入。

锻刀

游戏初期获得战力的主要方法，俗称赌刀，以消耗木炭、玉钢、冷却水、砥石等资材作出新的刀剑男士。

资材是游戏重要资源，可通过课金购买（万屋）、自然回复、任务奖励、远征等途径获得。作出的刀由资材消耗数量及比例决定，大太刀、薙刀等特殊刀种以及稀有刀所需的锻造时间更长，所需资材也更多。即使相同的配方也能获得不同的刀，是否能顺利见到中意的角色，仰仗玩家的脸白不白。（相信科学，远离玄学。）



▲锻刀界面

刀的能力值

生存：体力，战斗中随着受到的伤害增加，会有轻伤、中伤和重伤三种状态。生存值为0时就是被破坏，称为“碎刀”。

打击：攻击力，决定一击的伤害值。

统率：防御力，减少刀装和刀本体受到的伤害。

机动：速度，决定战斗中的出手顺序。

冲力：左右对手后退程度的能力。

范围：决定同时可攻击的敌人数量。

必杀：会心一击，数值越高暴击率越高。

侦察：越高的侦察值越容易侦察成功，从而选取有利战斗阵型。有利阵型能提高刀在战斗中的能力值。

隐蔽：能够影响敌方的的侦察值。

刀种介绍

短刀

可装备弓以及铳，进行先制攻击。各项能力较低，但隐蔽和侦察高，可有一格装备栏，战斗力低下，但在夜战中会有很好的发挥。由于6-1全夜战地图的实装，使得短刀得以翻身，比其它高战力刀种更适合6-1。

常规刃长30cm以下，立绘基本是10岁左右的正太，和大太刀、薙刀等一同出击练级时该队伍会被称作“幼儿园”。

胁差

高暴击高侦查低能力值，擅长一击秒也擅长受一击就残。普通胁差有两格装备栏。

常规刃长60cm以下，立绘基本是15岁左右的中学少年。

打刀

强度高于短刀和胁差，但低于太刀、枪薙刀，可以进行连击，攻防较为平衡，中庸的能力设计，游戏初期可选角色皆为打刀。

普通打刀装备栏有两格，可装备弓兵等远程兵装，适用性高。常规刃长60-90cm，立绘容貌为青年。提及日本刀时常常指打刀，多用于徒步战斗。

太刀

全体能力平衡，是玩家的主要战力。一到夜里就能力打折，属于夜战无力。

常规刃长60-90cm。立绘容貌为青年。

豆知识之如何和打刀区分：将刀身刻有刀工铭的那一面朝向我们，刀身上弯是打刀，下弯是太刀。

大太刀

速度低，出手最慢，但攻击高，范围广，值得信赖的战力。

常规刃长90cm以上，除了萤丸，其余大太刀立绘都是身形高大的青年。

枪

擅长突刺，所以能无视刀装直接伤害对方本体，大器晚成型。比起自家枪，遇到枪敌人才比较头疼。

薙刀

唯一能全体AOE的刀种，攻击范围最广，目前只实装了一把岩融。

结成



▲结成界面

召唤出刀剑男士就开始结成组队吧，一队至多组6人，随着游戏的进行，会开放四个队伍。第一队的队长为本丸出现的近侍角色，能听到较多的游戏语音，适合放置真爱当桌宠。结成界面可以为刀男们装备马、护身符、兵装等物品，作出阵前准备。



兵力	生存	打撃	統率	機動	衝力	範囲	必殺	偵察	隠蔽
12	43	61	53	56	53	狭	35	41	41

▲装备界面

马皆为游戏任务奖励，主要作用是加速度（机动），用来获取战斗中较高的出手顺位，不会被破坏。

护身符的作用则是防止一次破坏，属于消耗品。

刀装是守护刀本体不收伤害的装甲，同时增加若干能力值，游戏形象为士兵，分为投石兵、枪兵、轻步兵、重步兵、轻骑兵、重骑兵、盾兵、精锐兵、弓兵、铳兵，共十类。

不同刀种可装备的刀装不同。刀装的获得需消耗资材，稀有度有并、上和特上三种，俗称绿蛋、银蛋和金蛋，赌出何物依然仰赖配方和玩家的肤色，并且存在制作失败可能性。和马不同，刀装会在战斗中被破坏。

结成页面还可以看到目前刀各项能力值，能力值影响战斗表现，在本丸通过内番以及链结来提高。

炼结是以刀喂刀来强化数值，只可强化打击、统率、冲力、机动四项能力，达到 max 后将不再提高。

内番不影响刀男任何活动，需要消耗 24 小时，一定几率提高参与内番的角色能力，包括链结不能增加的生存值。同时可以欣赏角色的私服立绘，实乃游戏乐趣之一，请多加利用。


▲内番私服，和战斗时不同，很有家居感

出阵



▲出阵界面

出阵有**远征**、**出阵**、**演练**三项，前项主要用来获取游戏资材，后两项用来提高刀男练度等级，就是所谓的战斗。

战斗模式很简单，骰子决定进军方向，固定点遭遇敌人，选择阵型，接下来就交给刀男发挥了。演练的对手为同服务器相近等级的玩家，这也是是这个单机页游唯一与其他玩家有互动的功能了。

远征任务的开放与出阵地图的解锁相关。出阵分为五个区域，攻略一个区域后方能进入下一个，敌方等级会越来越高，注意等级变化进行挑战，重伤切记回本丸，否则有永久失去该刀的碎刀危险。

游戏设定是从近未来回到过去，可挑战的地图也是按时间回溯。第一区域为幕末维新，第二区域为江户时代，第三区域为安土桃山时代，第四区域为战国时代，第五区域为镰仓室町时代。每个小地图的 BOSS 都试图阻止某些重要历史事件，而我方对应远征任务正是促使该事件发生。细节的设定还是有所考据的。



▲第四区域：战国时代。其中 4-3 图右上角的标志表示该图有几率遭遇检非遣使


▲战斗时的界面

出阵战胜敌方有几率掉落刀男，难度越高的地图的掉落越是稀有，且所有实装刀男均可掉落。对于锻刀从未见到心仪爱刀的审神者，出阵是唯一的出路，比如几百次 5-4 才见到爷爷一面的笔者……虽然依旧碰运气，但追求某刀男过程中培养出一队伍的感情也挺有成就感的。



▲刀剑掉落画面

除演练外，出阵会消耗刀剑男士们的疲劳度，战斗获得 MVP 和时间自然流逝都会恢复。立绘飘花时称为“樱吹雪”，是刀的最佳状态。无任何标志为普通状态。立绘图中出现黄脸时就会影响战斗发挥，红脸时出击最容易受伤。

在现有的游戏难度下，队伍组成只需看个人喜好，即使是最弱的短刀也可能会有好的发挥。但需要注意等级平衡，一旦遭遇检非遣使，敌方等级由我方最高等级的队员决定。

手入



▲手入时的界面



战斗中受到伤害的刀男，回到本丸应进行治疗。手入原指对日本刀的保养，在游戏里指治疗回复，需要消耗资材。资材十分重要，注意储备。

日本刀手入有所讲究，简单来说：扒光，擦拭，涂粉，擦拭，上油。在手入界面中这些都较完整地表现了出来，至于这个暧昧过程中脸红心跳的审神者，就任凭想象了。

因受伤时有特殊语音，某些有特殊癖好的审神者可能会放置不进行治疗，游戏有保护机制，重伤角色当近侍（队长）时无法出阵。但队伍中若有重伤角色而强行出阵时，会有碎刀风险，出于战力和爱两方面的考虑，还是尽快手入吧。

其他

本丸主界面右侧栏其他项简介。

任务：分为主要任务和日常任务，自动接收，完成会有提示，是获取资材重要途径，大部分日常任务并不耗时，建议完成。

战绩：显示玩家信息和游戏记录，此页是判断审神者颜值的重要凭证，脸白不白，看总战绩与刀收集的对比。

刀账：类似相册，收录已收集的刀男立绘，并有带语音的角色自我介绍和初期能力值，可以简单了解角色。

万屋：课金商店，用来购买资材，扩张锻刀屋，刀位等。进入万物近侍角色有特殊语音，被众多审神者们用来判断角色男子力。

景趣：可用小判（金钱）购买背景用来装饰本丸，小判可通过玩家上升等级奖励收入，以及远征获得。



▲刀账中刀剑男士资料界面



▲回想剧情：本身背景有关联的刀剑男士在特定或者不指定的地图中会触发特殊剧情。图中为冲田总司爱刀加州清光和大和守安定

TIPS

• 赌刀装比赌刀实惠，刀可以靠掉落，但没人知道自己的刀究竟胃口有多大，能吃掉多少刀装。时刻储备几页不同的金色蛋蛋以备寒冬。

• 远程刀装可以先制攻击，在和敌人对轰中有被打掉的危险，战斗中请多祈祷对面眼瞎。选择方阵和横阵能有效保护刀装。

• 网络流传的各种配方比如 441/441/441/514（意寓“爷爷，爷爷，爷爷，快来吧”）具有一定参考价值，但还是取决于自己的脸有没有洗干净。没有赌到心仪的角色也请不要灰心，再不济你还有信用卡可以去课金。

• 笔者是不鼓励课金购买资材的行为，万屋最有用的乃是扩张刀剑男士床位。初始仓库上限和角色数量相当，若有收藏、自用和传教的信念，游戏自带的位置远远不够，收件箱可以储存一定数目的刀（200）。

• 另有可恶的“绘马”道具（提高出货稀有率），建议配合玄学配方使用，风味更佳。

• 稀有度高的刀在前期战力高，4 花以上的刀可带三个兵装。然而，当等级达到 lv99 全能力 max 时，稀有度较低的刀能力值也不会落后太多，甚至可能反超。所以，不需要一味追求高稀有度，那只是可恶欧洲人的炫耀资本。

• 刀在培养至 20-25 级左右之际会 rank up，就是所谓进化，能力初期值和上限值都会提高，立绘图打上“特”标志并带有花瓣底纹。但立绘和刀种并不会发生变化。

• 每位角色有五种立绘，常服、战斗、受伤、真剑必杀以及内番私服。触发一骑讨（单挑）时会有特殊动画和语音，收集强迫症的玩家请加油。

• 真剑必杀需要中伤以上才能触发，其立绘露出度最高，可以靠演练获取。每天演练对象都会有一位等级比自己高不少的玩家，适合作死去挑战，补完受伤图鉴。演练不会碎刀，失败也有经验值。



▲触发真剑必杀时的特殊演出效果

游戏魅力 the attractions of game

以游戏体验而言，刀剑乱舞实际算不上多好，内容并不丰富，操作甚至有些单调。粗暴点说，是一个靠爱维护的游戏。不过，一个能够火到引起话题的页游自然有其魅力，这里不靠谱总结几点。

第一，看脸。

看脸。

因为很重要所以说两遍。瞄准女性市场，又没有具体实际剧情的拟人页游，在拟人满地爬，连寿司谈恋爱都不值得惊奇的如今，要是人设立绘没一个能下饭的简直自寻死路。

作为一个不太合格的乙女向游戏玩家，笔者通常并不要求画功多华丽，立绘太好看容易逼死同人（看向诸多卡牌游戏）。关键是要传达出“这是个颜值爆表的角色”……咳咳，关键是人设要有辨识度。

刀剑乱舞所请的绘师看起来毫无规律：岩融绘师キナコ曾担任 2013 年中村健治监督动画『科学小飞侠 Crowds』的人设原案并负责 DVD



封面设计，其人设特点两个字来说就是时髦（虽然在岩融身上似乎没体现出来）；左文字三兄弟绘师铃木次郎还是位漫画家，曾负责『寒蝉鸣泣之时祟杀篇』的漫画版，所以左文字三兄弟会被称作颜艺三兄弟也许跟此作品有关……而石切丸绘师细越裕治是位作画监督，曾参与『Hellsing』、『LAST EXILE』、『PSYCHO-PASS』等知名动画的制作。

但若跟踪各位绘师的 P 站，会发现他们大部分都参与了一个名为“闘乱祭”的企划，该企划从 2011 至今已经持续了七期，主题是学院服 x 持剑角色的乱斗。于是多少能猜测出选择绘师的标准，至少明白制作游戏的时候并非随手拉个画功不错的绘师就开工，人设细节也能看出某些统一感，比如日本刀的下绪，栗形等配饰在角色服装里都有所体现。

每个角色的特点则需要各自的绘师来创造。拟人化吸引人的地方之一便是保留原物体的某些特征。一旦丧失了这些特征也就没了拟人化的意义，对于这点绘师们都拿捏得很好：短刀今剑为平安时代锻造，被供奉在鞍马寺，后其拥有者源义经曾经学艺鞍马天狗，该刀的人设正是小天狗打扮。三日月宗近刀身刃纹有新月纹，绘师沙汰于推特公开的眼部细节图中，眼眸里可见新月形状。刀身有雕刻像的大俱利伽罗，就将其雕刻作为纹身标志。同样刀身有雕刻的爱染国俊则是化作 T 恤上的图案……诸如此类，每一位刀剑男士的设计都经得起推敲，对这份理所应当的认真还是很想称赞一番的，粗造滥制太多感动标准已然降低。

看完脸，那么，就该进行下一步了。

第二，听声。

女性向游戏玩的是什么？声优肯定是可选答案之一。

操作刀剑男士进行游戏时可以听到不同的语音，每位角色都有固定的语音量，是游戏时了解角色性格最直观的途径。

游戏 CV 每个款都有，像鸟海浩辅、柿原彻也、前野智昭、浅沼晋太郎、木村良平、近藤隆等资历深厚的女性向游戏常客，也有新晋人气男声优石川界人、齐藤壮马、山下大辉等，

还有出道不久甚至完全没有为动画配过音的声优。

声优们都有各自的支持者们，为游戏增加了吸引力和关注度。而刀剑男士也因背后的声优更加富有生命力，更有张力的表现出彼此不同的性格。

孤僻狂大俱利伽罗的冷淡，厌战江雪左文字的不高兴，老不正经鹤丸国永的调皮，帅气正太药研藤四郎的温柔……审神者每日戳戳戳的本丸完全不会寂寞。

有了颜值高声音好听两个特点，就差黑历史了，为什么他们会说出那样的台词呢？

第三，有故事。

前文所提，刀剑乱舞 -ONLINE- 是由 DMM 和 Nitro+ 共同开发的。DMM 的网页游戏不少都有 18 岁以上的年龄限制，而 N+ 的游戏不少都是 R18，于是两公司合作怎么看都纯洁不起来。

游戏整体世界观由芝村裕吏设定。芝村裕吏是一位游戏策划，也涉足小说，游戏评论和 TRPG 制作等领域，擅长设计箱庭系游戏和构筑游戏世界观，其游戏作品包括 PS2 上大热作『高机动幻想』以及『绚烂舞踏祭』，两作都曾动画化。剧本除芝村裕吏外，还有一向脑袋有洞的 Nitro+ 游戏脚本们，为『跨过我的尸体 2』、『胧村正』等游戏写过小说的轻小说作家海法纪光，以及 Akiharu Szuhara。(Akiharu Szuhara 网络完全无相关资料，并不属于 N+ 公司，根据游戏角色猜想，大概是负责陆奥守吉行土佐方言的台词设计。)

简单了解故事设计的几位人物后，可以拿起打电话报警了：警察叔叔，就是这些人欺负我的和泉守兼定（今剑 / 岩融 / 药研藤四郎等等等）！

不能改变历史就忍了，为什么要刀再次面对原主人的死亡？且不讨论修改历史到底是对是错，亲身体会指挥着一支队伍，打算维护世界和平一身正气地出门后，发现自己什么都不能改变那种心塞，堪比出门被车撞成失忆、回家瞎出白血病、喝水呛出哮喘的虐心。

反过来一想，这就是传说中扣人心弦的设定吧？在这个治愈人心的游戏舞台上，每位刀



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：IRiS 七叶
出品：朝颜组
提供：月刊少年菊花君
网址：http://weibo.com/1826608932/
淘宝地址：http://shop68451836.taobao.com/

剑男士背后的故事，正是游戏一大亮点。日本战国、幕末新选组等相关动漫游戏作品所诞生的鲜亮武将形象本就深受追捧，有一定数量的女性支持者。而刀剑乱舞以这些虚虚实实神秘又充满魅力的历史人物所用的武器视角为切入点，令玩家产生了另一种新奇的浪漫。

从平安时代到幕末，那些与刀相关的传说在一个游戏里慢慢聚集起来，安静躺在博物馆、美术馆、神社等地的日本刀突然鲜活起来。仔细想想，源义经、织田信长、伊达政宗、土方岁三、冲田总司这些知名人士的武器正在被自己使用，莫名有些小激动呢。刀的本体和成千上百年的经历，不仅衍生出拟人后的形象和性格，更为同人创作提供了诸多材料。

君可见，狂热玩家们挖刀工历史和刀派关系来分辨各刀的年纪和亲戚关系，为了由内而外解析刀的服装去大量阅读日本刀专业书，为更好理解角色而埋头研究每位刀剑男士的原主人和经历。玩刀郎学历史真不是说笑，现在记不清日本古地名的笔者已经顺利记住备前国是冈山，相模国是神奈川，山城国是京都等此类无用的知识了……▲

在战争里寻找真爱是否搞错了什么——评析『我的一人战争』

Is It Wrong to Try to Find True Love in War?

■文／无限の hello ■责编／白石 ■美编／塔里



前言

·Forward·

我自认也接触过不少跟“战争”有关的作品了，不过今年 2 月 27 日 Akabeesoft2 发售的『我的一人战争』或许是我印象中最特别的一个。在正式接触这个作品之前，从事先的宣传以及试玩版来看应该是有萌有燃有泪的好作品。而当我真正把它完整地跑下来之后，我的感觉真是 duang 的一下不知道怎么形容才好了（称赞的意味）。但跟同期的作品比起来『我的一人战争』的反响却没有想象中那么热烈。甚至有人说るーすぼーい退步了，比不上『车轮之国』，真的是这样吗？想必其中一定是有原因的，下面就借这个机会和大家探讨一下。



剧情提要

·Synopsis·

这是发生在一个名为韮岛的地方，一位年轻人身边的不可思议经历。众人为了守护最重要的东西，在静止的世界中与看不见的敌人作战，这段经历让他们分分合合，亦爱亦仇。这也确实影响了他的人生，并勾勒出了一幅荡气回肠，感人至深的人间画卷。

里见莲司，跟你我一样的普通人，他与恋人犬冢るみ，好友二宫彻，义姐工藤命，天才少女前脇しのぶ，前女友锦戸结花，情敌（？）冈部沙代，遭遇了特殊超自然现象叫做“会”。在“会”里自己是无力的，只有通过招聘别人来“会”里保护自己。规则也很简单：把所有看不见的敌人消灭，“会”就闭幕。乍一看只是一个毫无新意的塔防游戏，其实处处布下陷阱，处处在叩问着莲司跟伙伴之间情谊的忠贞。最开始的时候他们相当顺利，敌人动作单调，我方个个可以一骑当千。可变化却突然而至，一次在“会”上出现了前所未见的强大敌人，义姐不幸阵亡，“会”也出乎意料的闭幕。回到现实，义姐身上出现了意想不到的变化——他忘记了莲司，甚至对莲司充满恨意。没有人告诉莲司，在“会”上死掉的兵会丧失跟王的关系性，就连莲司一直依赖并且信任的人——长门，似乎也遗忘了最重要的这件事…….





再次决心挑战“会”的莲司需要新的伙伴，出现在莲司面前的是前女友结花。跟义姐的豪爽和横冲直撞不一样，结花完全是另一个反面，即使有天才少女しのぶ鼎力相助，莲司也花了很久才适应。发现了义姐留下的线索后，天才少女决心要揪出隐藏在“会”背后的那把手。就当故事快要接近核心部分时，天才少女的误算使得她自己离开了莲司，莲司瞬间陷入巨大的痛苦之中，他第一次感到了无助。“会”再次来临时他选择了逃避，不招聘兵的结果可想而知。输掉“会”的他表面上看不出有什么变化，只有るみ察觉到了一些蛛丝马迹。

受害者首先是彻，一向重视沙代的她受不了莲司对沙代无理由的责备，跟莲司进入冷战状态。而莲司直到清醒过来才知道自己做了什么。从败战中恢复过来的莲司，首先需要面对的不是“会”，而是学校的生活。跟结花一起准



备文化祭使得他找回了自我价值。跟彻和解失败的他，是选择舍弃一切都要战斗下去，过与长门一样的人生，还是就此败战连连最终发狂而死，莲司面临着巨大的人生选择。点醒他的是结花的一句话“我就算了，如果有比るみ更加重要的人，那么就在这里输掉也没关系”。莲司的行动给出了答案，为了突破“会”莲司需要新的兵，这次他选择的是彻和沙代。

对于“会”彻跟沙代是消极的，彻拒绝。察觉到莲司招聘了新兵，长门告诉莲司一个重要的情报——在“会”里被兵杀死的王会从现实世界上消失，他留下的一切痕迹都会被抹消或者改变。言下之意似乎有所指。长门担心的事情果然还是发生了，沙代在“会”上掐住了莲司的脖子，幸好有结花及早发觉没有酿成大错，结花却因此负伤。在“会”里受的伤不会好，回到现实后也给结花带来持续的痛苦，莲司看在眼里急在心里，他想要帮助结花完成心愿。他发动了“会”，这是莲司第一次自己有意识的发动“会”。他利用“会”停止时间的特性实现了结花的愿望，虽然也为此付出了惨痛的代价。在这之后对于莲司来说是一段痛苦的日子，就连长门带来的好消息也让他高兴不起来——想要摆脱“会”的困扰只需要在“会”起始的地方赢得战争就行了。本该是天大的喜讯，但出现在丧失了大半兵力的他面前却显得十分讽刺。即使如此，他还是想办法赢下了最终之战。莲司的“会”似乎告了一段落，然而他的不幸并未终结。

るみ成为了新的王。一向善战的莲司在面对他人的“会”时却不知道该怎么办。他发现只要在るみ身边，她就将一直不得安宁。莲司问自己到底是要一位饱受痛苦煎熬的るみ在身边，还是在远处遥望一位健康快乐的るみ。放弃，这对莲司来说，需要极大的勇气。回到自己久违的家里后，るみ一下子清醒过来，想起莲司对自己做过的一切，るみ跑了出去。没有人知道她去了哪里，除了莲司。在るみ家姐的拜托下莲司出发寻找，他不费吹灰之力就发现了るみ的踪迹。让人无法忘记的一幕——在山顶神社的赛钱箱前，るみ对着远方不断地祈祷，一句一句地呼唤莲司的名字，祈求莲司梦想成真。她心里的莲司这时已经外出去了遥远的国度，去追寻自己的理想。她知道自己不能跟莲司一起去，但是她的心永远跟莲司在一起，永远向着莲司的方向。这一切都看在莲司眼里。他没想到他虽能为るみ做出牺牲，但るみ却能为他付出更多。

于是他们顺理成章地重新走在一起，就在此时时莲司熟悉的人物横在了面前——长门，他从莲司面前带走るみ，露出了真面目——莲司之所以被会选中，就是长门搞得鬼。长门背地里做的事，他跟莲司说的话，为的都是把“会”









给延续下去,最终令“会”的受害者遍布全世界。失去了一切的莲司眼睁睁的看著长门扬长而去,心里说不出的苦闷,压抑,世界也跟著反转,黑白颠倒……察觉到“会”开幕时已经晚了,丧失战斗意识的莲司等待他的唯有败北,被看不见的敌人撕咬,痛苦只是一瞬。

俗话说绝望到了尽头就是希望,此话一点不假。惨败后的莲司等着他的本该是无尽的绝望。对,如果只对于莲司。“我自己就算了,但是るみ比我自己更重要。最自私的我,就是想尽一切办法都要夺回るみ的我!”他的确也是这么做的,重新把伙伴们集合起来,莲司说出了自己的作战——把长门招聘到会上,收拾他。顺利的话他会忘记莲司,跟莲司关系密切的るみ也能得救。带著特殊目的,“会”再次开幕。义姐狼牙棒一击必杀,彻手术刀弹无虚发,しのぶ望远镜神机妙算,沙代练习弓百步穿杨,结花大皮箱虎虎生风。每个人都发挥着自己最大限度的能力保护莲司,争取时间等待长门出现。然而事与愿违,无论过去多久,无论击破多少敌人,长门就是不现身。好不容易从会里脱身,残酷的现实又给莲司开了一个玩笑——长门一直就在边上看著莲司的一举一动!其实长门只是他的假名,不懂得他的真名,自然也不会在“会”上成功招聘。

长门自认胜券在握,他向莲司提出条件:想要他放过るみ,可以,莲司必须离开村庄跟他在一起。没有选择余地的莲司只能答应,当车驶进桥头就要开出村子时,莲司突然发作。一打方向盘就要把车子驶进河里,长门为了制止莲司自己也跌下了河,两人在岸边扭打成一团。当长门制服莲司,准备起身时,意外的情况出现了——“会”悄然开幕!其实一切都是莲司算计好的,既然不能把长门招聘来自己的“会”,就让长门自己开“会”。

……击倒长门后莲司已经精疲力尽,他用了最后的力气再次把伙伴们聚集起来后,心满意足的倒下了。

最后,故事就在るみ跟莲司的誓约之吻中完结。

我的一人战争标题的三重意义

·The meaning of the title·

标题是作品的眼睛,透过标题,往往可以看出作者对作品的定位,以及他所想要表达的一些东西。听说『车轮』的标题有三种解读,那么我也模仿一下,来对『我的一人战争』这个标题做三层次的解读吧。

直接意义——“会”

direct meaning

“会”是真实的虚拟战争,这点很重要。

『我的一人战争』这个标题最直接的对象是困扰主人公里间莲司的超自然现象——“会”,在“会”里世界是静止的,莲司要面对不可见的敌人的袭击,可是他自己无法保护自己,必须靠召唤帮手来击退敌人;除了跟自己最亲近的人会自动出现,他还能召唤出什么人,召唤出的人能起什么作用就全看平时莲司是怎么对待他们的了。这个基于显示人际关系的三次元真实塔防游戏是本作最重要的舞台装置。他给了莲司留下了许多苦恼,伤痛,离别;同时也带来了许多欣喜,感怀,相遇。毫不夸张的说,只有理解了“会”的机制,理解了“会”所带来的改变,才能够理解“我的一人战争”这个故事,理解るーすぼーい的深刻用意。

“会”是切换器

情感切换——每经过一次“会”,作为“王”的莲司都会跟被招聘到“会”的“兵”有新的进展。比如结花,从一开始互相说不上几句话,自从被招聘到“会”上来之后跟莲司越走越近,话题也越来越多,结花也逐渐地认识到了自己真实的感情,在战死之前终于敞开心扉告白。

记忆切换——在“会”里死掉的“兵”会失去跟“王”的关系性。表现为不知道王是谁,如果勉强想起来精神就会受到伤害。比如结花,战死之后在屋顶再次遇到莲司,就完全不记得他是谁了,之前他们之间一起合作过的那些事,在她记忆中也变成了跟其他人一起做的事。

人格切换——在“会”里输掉了的“王”会变得以自我为中心,改变观察世界的方式,简单来说就是解放本我中二 MODE 全开。在しのぶ战死掉之后第一次输掉“会”的莲司,简直就跟变了一个人似的。居然对结花恶语相向,还把しのぶ的死怪罪到结花的头上,简直不可原谅!幸好他没说出来,否则结花该多伤心。





“会”本身没有奖励机制

上面提到了在“会”里输掉会怎么样，但是值得注意的是，在“会”里胜利了却不会怎么样。用彻的话来说“这场战争赢了也拯救不了世界，但是输了也会觉得不爽”。这就意味着，在这里以战养战是做不到的。通过战争也无法结束战争，必须借由战争以外的手段来结束。“会”只是负责产生新的状况，不负责解决问题。

“会”代表一种特权

接下来说说“会”对于角色来说的存在意义。“会”代表一种特权，一般来说构成特权有三个条件：

垄断性——原以为“会”是对抗战，看不见的敌人是另一个王召唤的兵，王分为攻守（意味深），攻王需要把他的分身深入到守王的深处……有点糟糕了。简单来说就是王是同时存在两人的，攻击方的胜利条件是击破守城方的王。但这个猜想破产得相当快，因为我方的兵死去“会”也会结束，如果说攻击方的胜利条件不是必须击破守城的王，而是消灭守护方的战力的话，一般的敌人却不会攻击兵，这跟实际情况矛盾。这就是说王只有一个，也就是说王的唯一性。但是这还不够，如果“会”可以同时存在复数的话也没有意义。而我们知道“会”是时间停止的现实世界，就是说“会”同时只会存在一个。这说明“会”有排他性，同时具有唯一性跟排他性，这就构成了垄断性。

可操作性——“会”在对自己产生怀疑或者希望改变自己时，可以总结为出现自我不安定的表现的时候就会发生。经过特殊训练的莲司在后期已经能够凭自己的意识自由的发动“会”。虽然发动“会”有一定风险，但对于有经验的王，比如莲司，他会知道要怎么去面对“会”带来的挑战，并且把对自己不好的影响降到最低。这说明王是完全能够掌控“会”的。

有利可图——如果说“会”是跟Q娃一样战斗后一点痕迹都不留下的话虽然也叫特权，但是没有实际意义。重点是通过“会”能够干涉现实。这点可以说是莲司偶然间发现的，一次“会”当中他不小心把手提电话掉下，他让るみ捡起来可是るみ却表示看不到手提电话，当他再次指出手提电话所在的时候，るみ却又能看见了，捡起来交给莲司。比起手提电话有没有摔坏，莲司想到的是或许能够通过某种方式把现实的物品带入“会”里，经过数次试行错误之后，他成功了。而且后来应用这个技术他成功的达成了在现实里绝对做不到的事情。

间接意义
——“特指最后的长门战”

indirect meaning

详细理解了“会”之后我们来说说标题的第二重意义，“我的一人战争”间接的意义是指代最后那场波澜不惊的最终战争——长门战。

作为最终战来说整个过程实在是太过平淡。但是这个“会”的引发到落幕如果没有对“会”的详细理解是做不到的。莲司经过上一场“会”的失败，身边已经没有兵了，这个时候他想起通过把跟“会”有关的人的骨灰放在王身边可







以强制发动“会”，于是就趁长门进门的时候把包有骨灰的附身符放到长门鞋子里。然后通过一系列的事情让长门动摇，成功让长门发动了“会”。最精彩的事情在这里，长门的“会”里的一番兵居然是莲司！为什么会是莲司后面详细会解释，总之莲司利用“会”里兵能自由行动而王不能动这一点成功击破长门。赢得了最终战争的胜利。在会里被兵杀掉的王会从世界上消失，没有人会记得长门，除了莲司，所以这场战争称得上是真正意义上的我的一人战争。

长门为什么会输掉这场战争，这里面还有更深层的原因。我们还是先来看看标题的第三层意义再来判断。

引申意义——人与人偶有冲突

extended meaning

如果只有上面两层含义本作评价是要大打折扣的，因为这太直白了，るーすぼーい起的标题不可能只有这么一点内涵。提示其实就在OP之中“それは、最后の一人を作らないようにするための心优しい戦い。でも、最期の独りになるまで、この戦いは终わらない”这句台词里面，注意“独り”跟“一人”这两个是同音字。而且全文中也只有这里出现了“最期”跟“独り”，这说明这个同音字的使用应该是有明确指示的，那么我们首先来看看他的字面含义。

最期——临终，独り——独自，孤独。整句话的意思就可以理解为“这是一个为了不再产生最后的一人而发动的战争。可是直到临终前独自一人，这场斗争不会完结。”可以发现，这里的“戦い”意思也有点不一样，不再是指的“会”而是指的更加现实的东西——人与人之间的冲突。的确，斗争的出发点是因为人是不甘寂寞的，人为了证明自己的价值总是会与人发生各种冲突，争吵，有时甚至用武力；可是人到死之前总会发现，许多斗争其实是没有意义的，纯粹是自我满足与自我表现的需要，只有认识到这，你才不会跟别人起冲突。根据这个推论，标题的『ぼくの一人戦争』就不单纯指的是莲司面对的“会”的相关经历，也同时指这段时间莲司跟其他人之间发生冲突的故事，“会”只是这期间冲突的一个具体表现。

真爱永恒

·True love is constant·

说完了战争我们来讲爱情。有人会觉得奇怪：莲司有在战争里寻找真爱吗？他的真爱不就是るみ吗，是不是搞错了什么？为了回答这些问题，我们要来看看莲司对るみ是不是真爱。

候补一：犬冢るみ



るみ作为唯一上封面的女主，也是本作没有划到 R15 而是 R18 的原因，带有特征的发饰，要不是说了是主角以前做来送给她的礼物，实在很难让人不觉得会跟某特别高等人某特别的义务某证之类的有千丝万缕的关系。るみ是能够在紧张的气氛中找乐子，缓解周围气氛，本作中唯一无二的治愈系角色。

有封面 + 单线 Ending 的双重保障，其中心地位本该是无可动摇的，是不是可以说，莲司的真爱就是るみ？我们也知道，莲司最终选择了るみ。对るみ来说选择莲司一定会得到幸福。可是对莲司来说真的是如此吗？难道做这个选择莲司内心没有过挣扎？发生了什么事情才使得他不得不最终选择るみ了呢？在这里我们又得提提莲司跟会的二三事。

首先，るみ并不一定天生就是莲司的真爱。在故事前期就有迹象指出，莲司跟るみ之间对待亲人的态度有很大区别。比如说对待永司这个问题儿童，るみ觉得一家人最重要就是齐齐整整，所以她会要求莲司把永司接过来一起住，





她宁愿自己受委屈，也要委屈求全；而莲司一开始则不是这样，对于他来说亲人也好亲友也罢，只要是阻碍了自己理想生活的前景，他都可以舍弃掉。这是一种相当理性，精明的待人处事方法，同时也是非常无情的；感性用事的るみ显然无法接受，这是由于两个人思维模式，经历不同造成的。るみ是出生在大山里的孩子，家里什么事都离不开她，自然地她也会对家产生依存性；相比较下莲司是城市人，而且从小就没有在完整的家庭里生活过多长时间，人情味自然淡一些。

对于莲司，他有远大理想，要成为一流的手工艺人，想要实现这个梦想就不可能一辈子窝在山里不走出去；而对るみ来说家人十分重要，るみ最爱自己的家人，十分爱，母亲是第一位，连莲司都无法取代。这个冲突一开始就存在，直到るみ被选为王才终于爆发。在这个特殊的“会”上，莲司第一次感受到了自己的无力，他不是るみ的第一个兵，无法掌握るみ的战况。看着るみ被“会”所困扰而受苦，自己却什么都做不了，也不知道怎样才能帮到るみ。莲司本来是独占欲非常强的人，但当るみ遭遇“会”的冲击时，他发现他越是抓得紧，他所追求的幸福就越要从手中溜走。爱她，更要爱她的家人，他必须要跟るみ的家人分享るみ，他要承认るみ的家人。

从这个意义上可以说るみ是“会”最大受益者，经过“会”的考验，莲司跟るみ之间的关系才最终确定下来。“会”曾一度让他们分开，可是“会”后，他们更加亲密的联系在了一起。是“会”拯救了るみ跟莲司破局的危机，这个意义上说，莲司在“会”里找到了正妻。

候补二：锦户结花



在战争中有机会成为莲司真爱的第二位有力候补的，当属结花了。

结花是本作的一个亮点。相信很多人包括莲司，跟我一样，对结花的好感度，不是从 0 开始，而是从 –100 开始的。为什么会这样？因为结花身上有三宗罪。其一是，结花性格不讨好。这本来不成问题，毕竟现在闷骚类型的角色也蛮流行，但她不懂得看气氛，有时候会不经意间出口伤人，使得原本沉静化的事态再度活跃起来，这就给人不好的印象。其二是结花跟莲司有过节。结花曾经出卖过莲司，由于结花的出卖曾经让莲司陷入巨大的痛苦之中，直到现在莲司看到结花也是没好气，你想连主角都不喜欢的角色读者自然也就不会给好评。其三，



也是最重要的一点，是结花跟るみ之间形成强烈对比。るみ淳朴，率真，为人着想，不好斗争，她想要保护莲司喜欢莲司的想法一定是发自内心；结花性格阴沉，致郁，口里说着喜欢莲司关键时刻却根本派不上用场。如果るみ是天使，那么结花就是恶魔。你越是觉得るみ可爱，就越会觉得结花处处不顺眼。而让人感到不可思议的是，如此第一体验亮红灯的角色在后来居然能一举逆转在读者心中的位置，获得大家的一致点赞，这到底是什么魔法？其实完成这个奇迹的不是别的，正是我们熟悉的战争——名为“会”的超自然现象。

实际上结花在被招聘到“会”上的时候，她自己已经自爆夏天就要留学，也跟るみ达成了和解，向莲司认错，被しのぶ调教（？），莲司对结花的感觉已没有开始的时候那么坏，这从结花的召唤 cost 上也能体现出来——一般来说越亲近的人招聘 cost 越少，像るみ是 1，而结花当时是 7。让人大跌眼镜的是，结花赶到“会”后，没有任何战力，只懂得躲到一旁抱头大哭，完全进入三岁儿童状态。恐惧，或许这才是正常人该有的反应，但是对莲司来说，这无疑是最坏的结果。可就是自从被招聘到“会”上开始，结花有了更多跟莲司的见面机会，逐渐地融进了莲司的圈子里，在“会”上也从一开始的杂兵以下，成长为一骑当千。通过“会”我们看到了结花成长的轨迹，看到了结花的三种德。其一是努力，结花努力想让莲司看到自己好的一面，想在离开前留下美好的回忆，完成跟朋友最重要的约定。我们能够打从心底里去原谅结花曾经的过错。其二是谦虚，结花经常自责，这点在参战之后体现的特别明显，对于自己的过错不逃避，即使自己没有错也不对自己放松要求。再一个，是结花真的爱着莲司。结花战死之后在屋顶再次遇到莲司，她完全已经不记得莲司的事，分不清眼前的是谁了。莲司觉得愧疚，是他让结花遭遇这样的不幸，做好了被结花骂的狗血淋头的准备，而结花当时采取的行动却是，冲到莲司跟前，给他了一个吻。想象中的恶言恶语没有出现，取而代之的是一句又一句的感谢，祝福。在这一刻，结花身上散发出来的光芒比所有其他角色都要耀眼，这时换上的 CG 也是所有 CG 之中笑容最灿烂的一幅。结花在人格上就爱着莲司，她对莲司的爱是那么深以至于莲司当时就完全饶恕了结花过去对自己的背叛。

但结花没有成为莲司的真爱。因为，莲司对结花的感情不是爱。如果说莲司还是那个极端理性的莲司的话，或许结花真的有机会也说不定，很可惜的是这里的莲司已经被“会”改变了。





候补三：长门大地



如果连结花对莲司而言都不能算真爱那女性角色中应该没有人选了，虽然我没有腐属性但在这里我们还是只能把目光投到莲司身边的男人们身上。而当做了这样的视角转变之后，一位老头子的存在引起了我的注意——长门。

其实仔细想一想他跟长门的相遇满足一切 Gal 的产生条件。首先是莲司道听途说，知道这里有这么一个来头不小的老人，然后是在路上的偶遇，当然第一次相遇不会太浪漫，只是打个照面的程度，就从这里开始长门走进了莲司的生活；有时莲司打开电视也能看到关于长门的报导，回家路上的话题也是长门，逐渐加深了对长门的认识；“会”开始之后，莲司已经几乎一日不能无长门了，这段期间莲司跟长门的交往时间不比るみ少多少，仔细数一下长门的台词，发现他的台词量跟るみ几乎持平，而るみ的台词还有很多是带颜色的呢。既然莲司跟长门之间有那么多东西可以聊，那么他们之间到底在谈论什么东西呢？没错，还是跟“会”有关。

在老师战死后，跟“会”有关的事莲司有一半都是从长门那里听来，结果来说，也只有一半是正确的。但就是那不正确的另一半，让莲司受到了更多的困扰。长门作为反派的地位是不低的，不亚于『车轮』中的法月，同样的是有相同经历的人，同样是指导者，同样是最终要打倒的恶人。只不过不同的是，法月是作为路障横在贤一面前，而长门则是作为副驾驶，一直在莲司身边咕哝，要把莲司引入深渊。为了得到这个副驾驶的位置，长门可谓绞尽脑汁，花尽心思。我曾经一度真心的以为长门是好人。毕竟哪里有坏人那么亲力亲为，对莲司有求必应不说，还会主动上门拉家常，教导莲司做人道理，虽然事后也知道这一切都有目的。长门最终的目的就是要把莲司变成跟自己一样，把“会”的种子散播开去。在这个过程中，莲司是动了情，同样，长门也动了情。可以说莲司有多么爱长门，长门也就有多么爱莲司，他们之间的情感是相通的。当然为了避免误会，我还是得补充说明，这里的爱指的是父子之爱，那边不要擦鼻血。

在了解过长门这个人之后再来看长门战。严格说来，长门的失败从他见到莲司开始就已



经注定了。第一，他虽然可以获得莲司的信任，但是要莲司放弃るみ，这是绝对做不到的。而长门不会允许莲司跟るみ在一起，这说明长门跟莲司之间迟早会破局。第二，长门对莲司没有防备，他应该知道他跟莲司走得那么近，莲司就很有可能成为自己的第一之兵，他自信的认为只要不把真名告诉莲司他就不会有危险，殊不知莲司早已知道强制发动“会”的技巧。其实当时长门有机会反抗：虽然第一之兵确定是莲司，可长门认识和认识长门的人，并非只有莲司。只是在那个环境下，即使他叫来任何人，也不及莲司的拳头快吧。所以我们看到的长门战才会是那么无趣——莲司并没有赢，只是长门输了而已。

るーすぼーい的恶作剧

·Scenario's mischief·

相信大家应该还记得刚刚出试玩版的时候许多人都误以为主角是永司，而正式版中才发现永司只是一个打酱油的，主角是莲司才对。这部作品就是这样，你一开始所接触到的信息都是片面的。你所关注的人物关系，下一分钟就可能改变；你所做出的人物评价，下一分钟就可能被推翻。全篇读下来要十多个小时，在这十多个小时内，几乎每分钟都在重新刷新你对作品的认识。我把它叫做るーすぼーい的恶作剧。比如说一开始大多数人以为这部作品说的是人生必须做出取舍才能够向前的故事，正如一开始把永治赶回去东京一样。但是越往后就越发现事情可能和想的完全相反。为了前进不断抛弃重要的东西，最终就会变得跟长门一样，只有把所有的东西都背负起来，勇敢地去面对挑战，才能走向大家都幸福的结局。这种先反后正，先抑后扬的手法在作中大量运用。最后你会发现整个作品说是在说战争实际上有且只有唯一一个落脚点，就是和平。

和平是本作的主题

theme is peace

之前讲到战争的第三层意义是人与人之间的冲突，而莲司跟永治的冲突不是从长门开始，是一开始就有的。对莲司来说，他的一人战争是从永治开始的。永治来了之后，原本的和平就被打破，由于这一段都是以永治为主视点所以很难发现这个关键点。之后，到了一年后，见到るみ，莲司笑了。因为他终于回归了和平。

在るーすぼーい看来，和平是有三个方面的：首先是环境和平，这点很好满足。前面也提到了一点就是本作是围绕着韮岛上发生的叫做“会”的超自然现象而展开的。但是整个读下来会发现，“会”是必然而不是必要的。首先，整个故事在春光明媚中开始，春光明媚中完结。没有非日常，一直是日常。记得一开始说过“会”的特征吗，“会”没有奖励机制，莲司他们不会因为在“会”中的胜利，生活就有所改变。“会”要面对，生活也是照过，和平的环境一直没有改变。第二是人际和平，主要是说的维护关系的重要。维护关系，不单是要搞好朋友之间的关系，还要跟你的朋友的朋友建立良好的关系，跟你朋友的亲人和解。这个过程会产生很多的冲突，甚至有可能破坏掉原来的关系。莲司为



了跟沙代和解，牺牲了跟工藤老师的关系，不能说工藤老师死得值，可如果不跟沙代和解的话，莲司就没办法获得るみ的敬佩，最终可能无法拯救るみ。消灭敌人的最好的方法是把他变成你的朋友，这句话一点都不假。当你把自己身边的人都团结起来之后，你就再也不会感到孤单，会有前进的勇气，得到力量。第三是心理和平，这很难做到，因为你需要平衡自我中心与舍己为人。如果你一直都以自我为中心，那你的内心一定永无宁日，但对自己身边的事情都漠不关心的话，一定也不能保护好自己。在面对长门时，莲司没有义足，轮椅也被人丢到一边，他甚至自己连动一步都是件难事。跟带着两位彪形大汉的长门相比，力量之悬殊一目了然。如果莲司没有先在“会”上输掉，变得自我中心，改变了观察世界的方式，他可能不会成功地拯救るみ，因为有时候——“人只有一切从自己出发，才能知道什么对自己是最重要的东西。什么值得自己豁出一切去争取，守护，不放开。”



真爱，战争与和平

love,war and peace

前面提到了莲司跟长门的相遇满足一切 Gal 的发生条件，你想如果长门不是一个年过七旬的老头，而是不老不死的吸血鬼萝莉之类，那这段剧情该有多带感。可是るーすぼーい应该是不会这么做的，理由有三：首先，长门是战争的代表，是让莲司遭遇“会”的元凶，和平的破坏者，必须打倒的恶，总之只要出了问题都是长门的错就对了，这样的角色不能让人给同情分，或者留有非分之想，否则会影响作品的价值取向。第二，这样的情景不真实，缺乏说服力。糟老头常有，而吸血鬼萝莉不常有。るーすぼーい很注意这一点，作中多次故意限制了长门发挥他的影响力，将戏剧成分有意淡化；为了得到一个更加真实的环境，战争的痕迹一般人也感受不到，像那次るみ被“会”的诅咒困扰时，在她的家人看来，就是小两口吵架而已。此外还加入了很多真实可信的证据，比如说文中提到的文献是真实存在的，而根据日本友人收集的资料在当地似乎曾经有过类似的神秘习俗。这无疑增加了作品的说服力，让作品感觉更像一部纪录片——或许哪里真的有发生过这样的事呢？第三，长门是莲司获得真爱的障碍。为什么这么说？真爱应该是人心里最看重的那件人或事，能够付出一生去守护，争取的。るみ是莲司获得真爱的必要条件，但是莲司的真爱并非るみ。最终完全粉碎了长门的阴谋并不是把长门的存在抹消，而是莲司把所有的伙伴重新聚集起来，完成第三次全体集合，让长门临死前恶毒的诅咒付之东流。

在和平中体验战争的残酷，在战争中感知和平的美好，我想这应该是るーすぼーい设计“会”这场真实的虚拟战争的用意所在。正如『车轮』留下了很多足以让人改变人生观的名言金句。而『我的一人战争』则留下了更多发人深思的情景——如果你遇到类似的情况，你是不是会做出同样的选择？ 莲司遇到的困扰每个人都可能遇到，每个人都可能跟他人有冲突，每个人心里可能都不太平，我的一人战争，事实上也是每个人的战争。

和平是莲司的真爱，也是我们每一个人的真爱。和平应该是永恒的。





期望

·Expectation·

总体来说『我的一人战争』作为『G线上的魔王』之后 7 年来首次有叶 × るーすぼーい的原创作品，我认为是交足功课的。有叶的 CG，西阪恭平的音乐都是没话说，演出方面也下了相当苦功夫，背景的刻画，场景的切换，战斗的表现，都能体现出角色当时的心境，能够围绕着角色和剧情服务。大家的集中点是在るーすぼーい的剧本上，虽然文笔没有啥花俏之处，也没有晦涩难懂的专门用语，但这次的剧本却是不太好懂。『车轮』是讲法律，一人是讲战争。这个战争不对应某一场、某一种、或者某一方，也不是具体而是抽象的战争。它讨论的不是一种无意识群体，而是纯粹的个人体验。然后通过这个战争，试图去描绘一个美好的愿景，和平的世界。可以看得出来 7 年来るーすぼーい是有进步的，他的视野从看社会转移到看个人，关注点也从社会理想转移到个人现实。而且他的文笔并非点到为止，而是敢于切中要害，有自己的思考。莲司采取的行动，结花勇敢的自荐，るみ天使般的祈愿，其实都有现实价值在里面，值得我们学习和深思。

那么回答一开始的问题，是不是『我的一人战争』比不上『车轮』或者『G线』，我的答案是否定的。在写完这篇文章之后，我发现我更加喜欢这部作品了。るーすぼーい的核心竞争力没有改变，在作品中体现人性光辉这一点不减反增，经过转型升级，在新常态下，るーすぼーい的独特魅力一定会在 Gal 界掀起一阵新风潮。

期待太阳之子。▲

花絮：我的一人战争＋



这是一个官方发布的小游戏，安装包可以在官网直接通过下载获得，要求安装『我的一人战争』本体才能启动。『我的一人战争＋』是以莲司的“会”为背景的塔防类小游戏，操作方法也跟一般的塔防类游戏一样。你需要消耗 cost 放置兵来击退来犯的敌人，每种兵都有不同的攻击范围，攻击方式和辅助技能。游戏最大的难点在于把握兵的特性，在有限的 cost 之内配置好防御阵型。你可以在这个游戏中体验到面对“会”时莲司的感受。通过这个游戏，你会对“赢了也不能拯救世界，输了自己也会觉得不爽”的感受有更深的认识。



去走访那些起眼和不起眼的地方

丸户史明的圣地巡礼之路

conspicuous and unconspicuous place in maruto works

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

从村上春树聊到“白色相簿”

From Haruki Murakami to White Album



在『白色相簿 2 coda』发售之前，人们并不会将丸户史明的名字与圣地巡礼联系在一起。丸户出身于日本第三大城市名古屋市，学生时代就立志于成为作家的他似乎从来就不是一个户外派，他的青春期有点像『不起眼女主角的育成法』里他自己笔下的那个安芸伦也——确切地说除了很有女人缘这点以外，其他方面都很相符——爱写东西、爱幻想、而且是个不折不扣的死宅。单就一个中学生宅男的活动范围而言，可能也就仅限于故乡名古屋及其周边地区，丸户后来当上 Galgame 脚本写手后，时不时也会用上一些名古屋风土人情的捏他，不过也就仅此而已。来到大阪闯荡后，丸户先后服务过的两家公司戏画和 Leaf 都是本地企业，他日常生活的视野并没有因为背井离乡而开阔多少。从他在戏画的成名作『女仆咖啡巧克拉』开始，历经『V.G. NEO』、『女仆咖啡帕露菲』，直到获奖佳作『青空下的约定』，作品的舞台不是环境相对封闭的咖啡店，就是某个不知名的近海小岛，没有任何实地取景的迹象，当然也就谈不上引发玩家去圣地巡礼了。在丸户开始为 Leaf 创作『白色相簿 2』时，情况实际上也并没有很大的改观，丸户无非是把游戏的舞台放到了位于东京的某个大学附属高中内。东京，对于自幼就在中部地区长大，后又在关西就业的丸户而言，已经是远在天边的梦幻都市般的存在了。如果丸户的想象力只发挥到这一步，那么日后也不会有人将其与村上春树相提并论了。


▲帕露菲

三十七岁的我坐在波音 747 客机上。庞大的机体穿过厚重的雨云，俯身向汉堡机场降落。十一月砭人肌肤的冷雨，将大地涂得一片阴沉，使得身披雨衣的地勤工、候机楼上呆然垂向地面的旗，以及 BMW 广告板等一切的一切，看上去竟同佛兰德派抑郁画的背景一般。罢了罢了，又是德国，我想。

这是村上春树最知名的代表作『挪威的森林』的开头。笔者认为，村上春树在上世纪 80 年代之所以能一跃成为日本文坛最畅销的作家，与其说他深受欧美作家影响的思维方式感染了日本读者，还不如说是他作品中的洋气令读者产生了强烈的憧憬。6、70 年代川端康成倾其一生写尽的日本传统之美受到西方评论界的青睐因而拿到了诺贝尔文学奖。到了 8、90 年代，村上春树则通过模仿美国人的价值观来写给日本人看的小说，达成了长期统治日本纯文学销量榜的伟业。日本人也很崇洋，这一点跟中国人有着惊人的相似。仅仅是一小段描写深秋时节汉堡机场的冷雨的文字，就令小说在一开头就倏地令人感觉高大上起来，在下一段里，村上就提到了甲壳虫乐队的『挪威的森林』，一首曾经不那么有名，但因为村上的小说而变得家喻户晓的曲子。波音 747、汉堡、BMW、佛兰德画派、甲壳虫、挪威的森林……这一连串外国的名词一下子就把读者的思绪从平平无奇的日常风景，拉到了远在万里之外的欧洲大陆，使人的潜意识里平白无故地升起一股“哇！好厉害！”的憧憬之情。以前这叫“距离产生美”，

现在大概应该叫"逼格产生美"吧。两年前，笔者也有过一次在慕尼黑机场的秋夜里遭遇一场冷雨的经历，当时尽管现实中的身体冻得直哆嗦，但在候机楼的落地窗前脑海中竟浮现出『挪威的森林』小说里的场景，整个人也不知不觉地兴奋了起来。这种感觉与笔者每次在圣地巡礼的旅程中找到经典场景时的兴奋之情是何等相似，让人不得不感叹文学作品的画面感完全不输给任何游戏或动画。当身处异域的亢奋感与圣地巡礼的喜悦感交织在一起时，各种脑补的虚构开始取代眼前的真实，最终在记忆里长期贮存下来，成为圣地巡礼活动中最宝贵的财富。

在村上春树广泛的读者群体中，并不乏ACG从业者，其中最有名的当属新海诚。在他为minori的大作『ef』两部曲制作的OP动画中，除了其标志性的课桌、入道云、纸飞机等镜头外，屡屡闪现的中世纪风格的欧洲小镇是让玩家兴趣最浓厚的部分。事实上在『白色相簿2』出现之前，『ef』可以说是美少女游戏史上赴海外取景最卖力的一部作品。游戏舞台音羽市的原型是德国南部巴登－符腾堡州的海德堡和拜尔州的罗腾堡这两座历史名城。海德堡以欧洲最古老的教育机构——海德堡大学而坐拥大学城和文化古城之盛名，这里还是德国的哲学家之乡，诞生过黑格尔、伽达默尔、哈贝马斯等哲学家、社会学家。作为大学城的海德堡声名远播海外，以欧风学园都市为舞台的作品选择海德堡为参考对象无疑是最明智的，『ef』中部分城市的整体印象设计就来自于海德堡。





▲曾在『ef』游戏CG中出现过的海德堡圣彼得大教堂





▲『白色相簿2』PS3豪华版的封面绘，地点在斯特拉斯堡的小法兰西区

罗腾堡是德国南部另一座以观光而著称的历史名城，人口只有10万。罗腾堡在历史上曾几经毁坏，罗腾堡起初是教会直属领地，后变为神圣罗马帝国的自由城邦。三十年战争后一度受瑞典人统治，引入了文艺复兴时期的建筑风格。拿破仑执政时期罗腾堡划入法兰西帝国势力范围，普奥战争后又并入德意志帝国，一直到一战结束帝国瓦解的这段时间，罗腾堡作为观光城市的人气稳步上升。二战期间罗腾堡受到战争的影响不大，拥有700多年历史的中世纪旧街道的风貌基本上原封不动地保留至今。在城中可以看到流行于日耳曼地区的哥特式建筑和源自意大利的文艺复兴式的建筑交相辉映，相得益彰。在『ef』以前，包括GUST的"工房系列"、Tarte社2007年的作品『片羽』、动画『小小雪精灵』也都曾到罗腾堡取景。『ef』后来也采用了罗腾堡的大量街景和几处标志性建筑物，如市政厅所在的市中心广场以及罗腾堡钟楼。『ef』制作组在众多中世纪小城里选中罗腾堡其实也并非毫无道理，据说罗腾堡是"最受日本欢迎的德国小镇"，城里很多旅馆餐厅不仅都有日文菜单和标识，连服务员都会说两句日语，难怪有这么多作品来此取景。



▲罗腾堡市中心广场上的市政厅（左）和钟楼



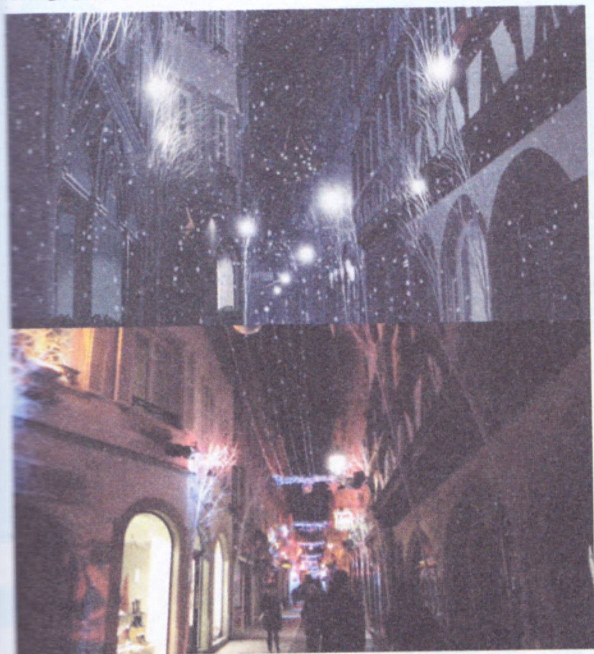
▲自中世纪以来就几乎未曾改变过的罗腾堡旧城街道

很难说丸户史明或者 Leaf 有没有在赴境外取景这方面受到过新海诚和『ef』的启发，但『白色相簿 2』最终选择的取景地斯特拉斯堡是与罗腾堡有着异曲同工之妙的一座以中世纪建筑为卖点的观光名城。

斯特拉斯堡位于法国东北部紧靠德国国境线的地方，属阿尔萨斯大区，保存着有别于法国其他地区的独有的语言和文化习俗，很多本地人以阿尔萨斯人自居而非法国人，通用的是阿尔萨斯语。学过点欧洲史的人都知道德法两国是宿敌，斯特拉斯堡最早时是古罗马人建立的殖民城市；罗马人衰退后新崛起的法兰克人统治斯特拉斯堡，直到其成为神圣罗马帝国的一部分；三十年战争后其所在的阿尔萨斯地区被法国趁机吞并；普法战争后战败的法国人又把阿尔萨斯和洛林两个大区割让给普鲁士；但一战后德国战败投降，斯特拉斯堡随同阿尔萨斯一起又回到了法国的怀抱；但好景不长，二战爆发后 1940 年纳粹德国再次出兵占领阿尔萨斯和洛林；4 年后阿尔萨斯被盟军解放，最终确定其为法国领土的一部分。从历史上看，斯特拉斯堡既有古罗马文化的渊源，有神圣罗马帝国统治时期的荣光，也有后期受到法兰西文化圈的影响。斯特拉斯堡市内的古建筑风格非常多样化，堪称欧洲文明史的活化石，从古至今有罗马时期的教堂圣埃蒂安教堂、罗马与哥特混合式的圣多马教堂、纯哥特式的斯特拉斯堡大教堂、文艺复兴式的旧市政厅、新哥特式的圣皮尔・勒・维厄教堂、巴洛克风格的济贫院、新古典主义风格歌剧院、新艺术运动的节日宫、以及现代风格的欧洲人权法院等。仅凭这一点，斯特拉斯堡就有理由享受世界文化遗产的殊荣。



▲冬马与春希重逢的场所，克勒贝尔广场，背后是克勒贝尔的雕像和黎明宫



▲圣诞时节的斯特拉斯堡大教堂入口处，如果再下点雪就完美了



▲斯特拉斯堡火车站前

相信很多『白色相簿 2』的脑残粉玩家都知道 coda 篇里冬马与春哥在斯特拉斯堡重逢时有几个重要的场景，其中让人印象最深刻的就是圣诞雪夜里的克勒贝尔广场。这个广场位于斯特拉斯堡的心脏地带，以出生在本地的克勒贝尔将军命名，广场北面有巴洛克风格的宫殿黎明宫。现在这里是斯特拉斯堡最繁华的商业区之一，每逢圣诞节，一棵流光溢彩的巨大圣诞树会被放置在广场中央，令这里的浪漫气氛大增，果然『白色相簿 2』的制作组还是很会挑地方的。游戏里还有几个重要的场景，分别是冬马第一次瞥见春希时的斯特拉斯堡火车站前、斯特拉斯堡大教堂的入口处、以及小法兰西区的几处街景。斯特拉斯堡火车站是进出这个城市的最便捷的门户，通过 LGV 高铁线可以从巴黎直达斯特拉斯堡，全程仅需 140 分钟。这座外部全玻璃幕墙的建筑物看似很现代，实际上内部原封不动地保留着巴洛克式的旧车站建筑。『白色相簿 2』PS3 豪华版的封面绘取景自小法兰西区的某个街角，这里是斯特拉斯堡的旧城区，保留着大片的中世纪街道，从建筑外观上看很像之前提到的罗腾堡的街道，因为两个城市曾同属神圣罗马帝国的势力范围。据说在『白色相簿 2』完整版发售后，到斯特拉斯堡圣地巡礼的日本人就络绎不绝，想起罗腾堡日文标识遍地的传言，看来 11 区宅男的战斗力在某些奇怪的方面果然高得出奇啊。不过『白色相簿 2』的 TV 动画版只改编了游戏的第一个章节，还没有拍到斯特拉斯堡重逢的剧情，所以这个圣地在天朝的知名度不算高。目前到罗腾堡和斯特拉斯堡观光的中国游客还不是非常多，那是因为两地都不在德法经典旅游线路中，但随着自由行热情的高涨，这些“新大陆”恐怕很快就要接受天朝大军的洗礼了……



▲运河网密布的科尔马小城被誉为“法国的小威尼斯”



▲科尔马老城区



▲看着这样的画面，仿佛可以听见女主角心爱的拉杆箱小轮在古城的石板路上“咔咔”作响

顺带一提的是，在斯特拉斯堡南部仅一小时左右车程开外有一个叫科尔马的小城，这里几乎是一个缩小版的斯特拉斯堡，也有密布的运河和美丽的中世纪街区，是整个阿尔萨斯大区最浪漫的旅游胜地。2013 年与『白色相簿 2』在同一档期播出的人气萌剧『请问您今天要来点兔子吗？』的故事舞台就以小城科尔马为原型，剧中可爱的民居和街道，潺潺流过的运河，飘香四溢的咖啡馆想必给观众们留下了极为美

好的印象。如果有机会去法国旅行的话，可别只流连于纸醉金迷的巴黎和遍地美酒的南法，去阿尔萨斯圣地巡礼一番也是不错的选择。而且现在从法国境内阿尔萨斯一侧跨过萨尔河进入德国南部就是巴登－符腾堡州，驾车一路向东到达海德堡和罗腾堡都很方便。再提一句题外话，由二阶堂黎人撰写的号称世界上最长推理小说的『恐怖的人狼城』系列就以阿尔萨斯和巴登－符腾堡州作为舞台，描写了很多斯特拉斯堡和德国南部莱茵河畔古城的旖旎风光，推荐有兴趣的同学挑战一下读一读。



▲看似宁静的科尔马小城实际上一到旅游旺季就挤满了来自世界各地的游客

起眼或不起眼的各种圣地考据

conspicuous and unconspicuous ACG tour

从『白色相簿2』开始，丸户向他的信徒们打开了一扇圣地巡礼之门，他的第一部长篇轻小说连载『不起眼女主角的育成法』向读者们展示了这短短几年间他对东京的了解程度已经深到可以随心所欲地找一个地方大玩小清新场景了。世人评价丸户的文字画面感很强，很多时候是因为他确确实实是找了某个实际存在的地方来构思小说场景的。比如被视为整部小说剧情起点的那个樱花飞舞的坂道，就静静地存在于东京的某个角落等待圣地巡礼爱好者们去发现。现在正值樱花季节，恐怕那里早已成为摄影圣地了吧。

小说『不起眼女主角的育成法』总的来说仍是一部校园情景剧，并不以炫酷世界观和走外景为卖点，小说中提到过的实际生活中的场景不算很多，却都颇具看点，撇开秋叶原以及Comiket的场馆东京Big Sight这样的定番场景不谈的话，从落满樱花的坂道，到卖好吃甜点的路边餐厅，到人头攒动的购物中心，到高端洋气的豪宅庭院，再到风景秀丽的温泉度假区，只要有心的话要将这些场景全部考据出来并非难事，全部巡礼一遍的难度可能也只有一趟斯特拉斯堡圣诞之行的几分之几罢了。那么就让我们来看看丸户大神究竟写了哪些场景，而哪些又是TV动画版的原创呢？

原创大招，错误百出？

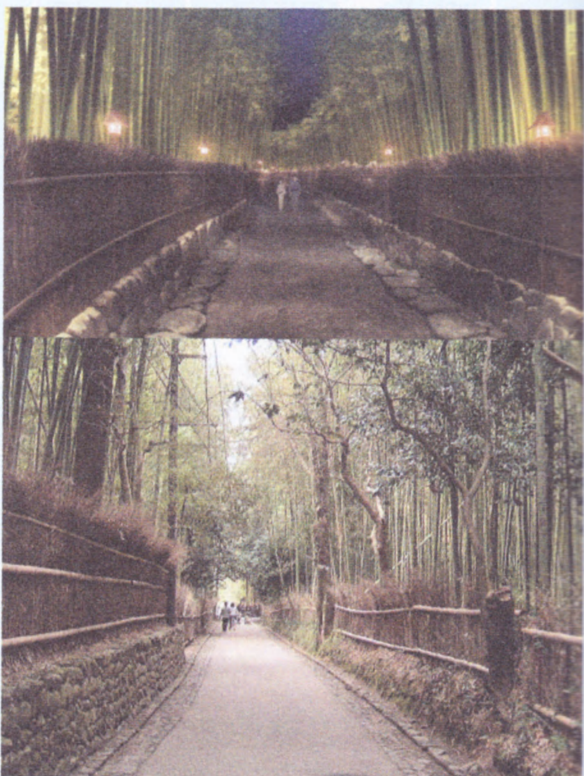
果然还是先从杀必死满载的第0话说起吧，最好的景色要在一开始就拿出来分享。近年来在动画一开篇就放大招击倒观众的作品已是屡见不鲜，制作组博眼球搏出位的做法本质上并不令人讨厌。这次『不起眼女主角的育成法』也未能免俗，一上来就用温泉旅行话来撩动观众们躁动不安的神经。不过不知是观众准备不足，还是制作组出的课题有点太难，第0话播出至今已经4个多月，竟然还没有日本圣地巡礼同好发回完整的巡礼报告，这究竟是怎么回事呢？

如果忽略剧中不科学的穿着和无视水温的疯狂戏水行为不谈，制作组也在取景的问题上犯了一个致命的错误：在两个不同的季节选择了两个不同的地方取景。可能观察能力不够细的观众并没有发现温泉旅行其实是在两个不相干的地方取的景，确切地说要考据出温泉旅行的目的地并不难，如果没有被上来一分钟的香艳女体秀勾走魂魄，丧失观察能力的话，在OP结束后的一个车厢内的镜头中，观众可以很清晰地看到列车LED显示屏上滚动的文字提示了blessing software一行人的目的地——佐久平站。佐久平站是JR东日本北陆新干线上的一座车站，位于长野县佐久盆地中的佐久市，在佐久市西南部与茅野市交界的雾之峰山中，有一个叫白桦湖的人工湖，这里就是主角安芸伦也一行人的最终目的地。听到雾之峰这个名字或许会有那么点耳熟，其实笔者前两期刚刚在『『向山进发』的大热与日本登山漫画三十年』一文中介绍过这座山峰，作为『向山进发』的取景地之一，是一座有着美丽的高原湿地的平缓山峰。白桦湖就坐落于雾之峰最高峰车山的东侧



▲注意看新干线车厢内LED显示牌上的提示文字





▲京都岚山嵯峨野的筛月林竹林小道，白天和晚上看出来的感觉非常不同





▲深秋时节白桦湖一带的美景，拍摄的视角是从车山顶上

不到三公里开外的山谷中，夹在雾之峰和另一座 2000 米以上的高山蓼科山之间。白桦湖作为人工湖开凿于上世纪 30 年代，最初的目的是农业灌溉和渔业养殖，不过现在早已经作为一处观光胜地引入了包括滑雪场、酒店、高尔夫球场、游乐园、人工温泉等在内的大量休闲娱乐设施。到白桦湖游玩当然可以像剧中主人公们一样从东京的东京站或上野站搭乘北陆新干线列车，花费大约一个半小时到达佐久平站；而后换乘长野县当地的 JR 小海线（也叫八岳高原线），向南再向西绕过巍峨的八岳山，在小渊站继续换乘 JR 中央本线到达茅野站下车，从这里再搭乘巴士去白桦湖，这一段的行程要花费 3 个多小时的时间，那么单程的总耗时就将至少需要 5 小时。假设同样是从东京站出发，搭乘中央本线的快速列车，在三鹰站换乘特急列车到茅野站，然后乘坐巴士去白桦湖的话只需花费 4 小时不到。这么说来在实际情况下不会有人舍近求远从佐久平站下车，这是制作组所犯的第一个错误。



白桦湖旖旎的湖光山色通过 A-1 Pictures 卖力的作画水准很直观地传递给了观众，尤其是桦树的黄叶和枫树的红叶将湖四周的山坡都染成了画布一般，让不会画画的人都会从内心深处油然升起一股摊开素描簿的冲动。不过要看到这种程度的景致从时间上说非要到深秋季节不可，11 月山中的气温就是阳光普照的白天也不会高于 10 度，而此时的湖水恐怕已经冻得冰冷刺骨了吧，动画里这穿着短袖和吊带衫鸳鸯戏水的剧情又是咋回事？怎么想都觉得不科学到极点呀！这是制作组犯的第二个错误。

尽情“野战”了一番后，众人入住了温泉旅馆，享受难得的露天温泉，到这里并没有问题。日本的温泉旅馆不说大同小异，起码单凭房间和温泉的装修还是无从考据的。但后来加藤惠与伦也散步的一段剧情还是瞬间暴露了此处的取景地。这曲径通幽的竹林小道正是京都岚山嵯峨野的筛月林，一下子从长野县白桦湖咻咻地飞到了京都市的岚山，这毫无过渡的场景切换实际上并未引起大部分观众的不适，然而问题其实出在竹林上。明明是绿意盎然的翠竹，两位主角分明还穿着单薄的浴衣，莫非一秒从深秋跨入了盛夏？这是制作组犯的第三个错误。

动画是在春季档播出的，却要在夏夜里先去走一走岚山的筛月林，接着在深秋去拍一拍白桦湖畔的桦树林，从季节上说确实难以做到，怪不得在日本早有人考据出第 0 话的取景地，却迟迟没有人去实地探访。

不起眼樱花坂的考据法



▲东京动画学院专科学校

动画第 1 话开播后，剧情总算重新回到丸户的轨道，而且舞台回到东京也就等同于 A-1 Pictures 的主场了。丸户在原作里给出过几个具体的地名，如伦也和惠所居住的和合市以琦玉县和光市为原型；诗羽学姐出道的出版社不死川书店则显然是在影射角川书店，其总部地址设在东京千代田区的富士见坂。剩下动画中绝大多数真实场景的取景地都是A-1的自由发挥。

以开场的樱花坂道邂逅的一幕为例，取景地点在位于丰岛区和新宿区交界处的学习院下和高田马场两个车站间的一条叫莅坂（のぞき坂）的坂道。选择这条坂道的理由有两个，首先这是一条在整个东京范围内都很有名的坂道，以倾斜度高、坂道距离长而闻名，斜度最大处达到了 13 度，从坡顶到坡底有 300 米的路程，为了配合原作的剧情，让视力不佳的伦也无法看清坡顶加藤惠的容貌，如此长距离的坂道应该是最合适的。其次如果从学习院站步行至高田马场站，在新目白通与山手线铁道线的交叉口西侧有一所叫东京动画学院的动画专科学校，这是一家建校超过 30 年的老牌学校，似乎在动画圈内颇有些人脉，于是在本作中被选为伦也等人的高中私立丰崎高中的设定原型。将主人公上下学必经之路的坂道选在学校的附近，听起来也很合情合理。

顺带一提，学习院下这个地名自然是与近在咫尺的学习院大学有关，学习院大学是全日本最高级的私立大学，曾经只接纳皇室和贵族阶级的子女入学，现在仍是一部分皇族子弟御用的大学，一听名字就是高大上的感觉。


▲取景地在学习院下车站附近的某人行天桥


▲帮助辨认取景角度的某公寓楼


▲这座公寓并非某个角色家的原型，却还原得很仔细



▲假设坂道两旁种植的都是樱花树，那么到了花季这里将成为绝美的取景地


▲从坡顶往下看，这个斜度果然挺吓人，自行车刹车失灵的话就挂了……



不起眼街边餐馆的考据法

第 2 话，为了劝诱加藤惠成为自己构思的美少女游戏的女主角，伦也将舞台移师到了一家餐馆内，这里后来成为 blessing software 社团聚会的三大据点之一（另两个是学校视听教室和伦也的家），还在第 3、11 两话中出现过。就是这样一所看似不起眼的路边餐馆也很快被日本圣地巡礼爱好者给考据了出来，其现实中的原型是位于西东京市富士町的 KOMEDA 咖啡店保谷店。

KOMEDA 咖啡店是日本排名前列的连锁咖啡店，发源于丸户的老家名古屋市，从名古屋向日本全国扩张，现在已经拥有超过 500 家分店。剧中出现的保谷店位于远离东京市中心的西东京市富士町，从高田马场站搭乘西武新宿线一路向西 13 站，到东伏见站下车还要步行近 300 米才能到达，特意选中这家咖啡馆的原因不明，笔者大胆猜测丸户在名古屋生活时就是 KOMEDA 的常客，曾经向制作组大力推荐了这家咖啡馆也说不定。



▲很佩服日本同好这么轻而易举地就把 KOMEDA 咖啡馆就考据出来了，果然是人多力量大

不起眼情人旅馆的考据法

丸户老师深谙各种炒作角色的手法，竖旗时从不手软，小说第 2 卷就开始用插叙的手段为诗羽学姐竖旗，动画这段剧情则出现在第 6 话，高潮部分是激动人心的情人旅馆同床一夜。这家旅馆，连同旅馆所在的和光市的一些场景后来都被日本同好给考据了出来。

和光市，也就是小说里的和合市，是琦玉县南部的一座小城市，与东京的练马区接壤，搭乘东武东上线 11 站即可到达池袋，从地理位置上说不算很远。东武东上线和光站曾在剧中几个场景里出现过。伦也冒雨寻找诗羽学姐后，


▲来一块剧中同款的起司蛋糕尝尝吧



▲ KOMEDA 咖啡馆常年稳居日本最有人气的连锁咖啡店 TOP5，说不定丸户就是他家的忠实顾客呢



▲和光站前的某快餐店



▲东横 INN 和光站前店

两人所住的酒店也在和光站附近。动画里酒店的名字叫“杰弗森和合酒店”，听起来很像情人旅馆，而现实中其实是连锁酒店东横 INN 的和光站前店，并不是什么可疑的地方。


▲旧岩崎官邸

闪瞎眼花园豪宅的考据法

尽管动画中大多数生活场景都很不起眼地隐藏于市井街道之间，不过有两处场景例外，一处是旧古河庭园，一处是旧岩崎官邸，在剧中都作为富二代大小姐英梨梨家豪宅的原型，建筑外景取自旧古河庭园，内景则来自于旧岩崎官邸。

从两处豪宅洋馆的名字里就能猜出房屋以前主人的身份，旧古河庭园所指的古河与历史上的大名古河氏其实并没有关系，而是指明治时代发迹的古河财阀，但旧古河庭园的实际拥有者、古河财阀的三代目古河虎之助确实有着男爵的头衔，所以也是权贵阶级这点并没有错。旧古河庭园建于 1917 年，由英国建筑师约修亚·孔德尔设计，整座庭园由纯西式的洋馆、一座英式庭院和一座日式庭院组成，相当奢华。二战结束后这座庭园被收为国有，目前作为历史


▲旧古河庭园的洋馆与蔷薇园


▲旧岩崎官邸豪宅内部的情景

建筑对外开放。旧古河庭园的位置在东京北部北区，从上野搭乘东北本线至上中里站可以到达，入园门票仅需 150 日元。

另一处旧岩崎官邸来头更大，是著名的三菱财阀岩崎家的宅院。三菱财阀曾是日本三大财阀之一，二战后改组为三菱集团，旗下拥有三菱商事、三菱重工和三菱东京 UFJ 银行等工商业巨头企业，我们生活中随处可见的三菱电梯、三菱汽车、三菱空调、罗森便利店、日清杯面都出自这个庞大的集团。三菱财阀创始人岩崎弥太郎 1878 年买下了宅邸的地皮，后由三代目岩崎久弥同样委托约修亚·孔德尔设计建造，1896 年正式竣工落成。整座官邸被设计成富丽堂皇的巴洛克式风格，由一座洋馆、一座和馆、一座大型桌球室，以及占地 1.6 公顷的大型庭院组成，豪华程度甚于旧古河庭园。二战结束后这座官邸也被收归国有，现在开辟为都市公园供游人参观，门票稍贵需 400 日元，而且建筑物内部不能拍照，但笔者还是设法找到了资料照片来对比英梨梨家内部场景的还原度。旧岩崎官邸的位置在台东区上野公园的西南角，背靠不忍池和东京大学，是一块风水宝地，搭乘地下铁千代田线至汤岛站即可抵达。



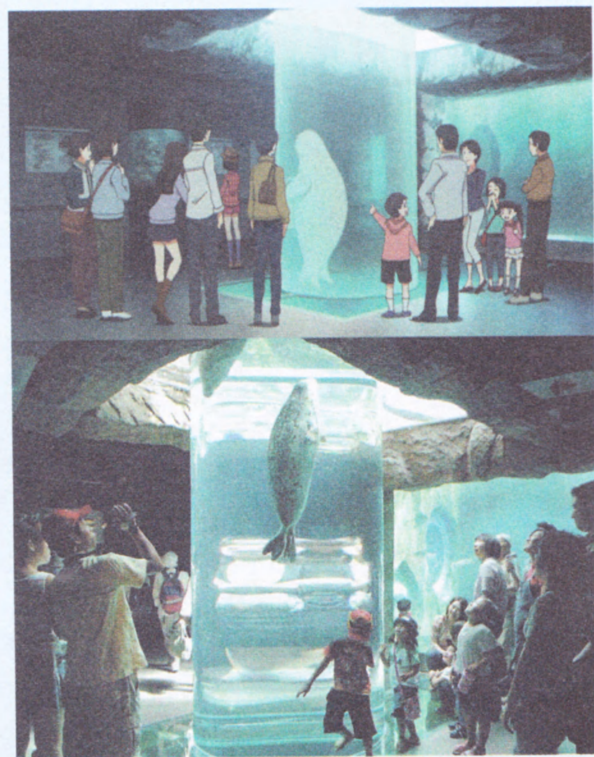
▲旧岩崎宫邸豪宅内部的情景

补遗篇

剧中还出现过几个值得一看的取景地，在此一并介绍。

第3话加藤惠全家外出旅行时，惠与伦也通电话的地方是著名的旭山动物园，位于北海道的旭川市，凭借其得天独厚的地理条件，拥有全日本最引以为傲的极地动物馆，惠打电话时就是在其中极有人气的海豹馆内，背景中可以看到有海豹在自由穿梭的圆柱形水槽。

第5话惠与伦也初次约会的大型购物中心，在现实中的原型是位于琦玉县入间市的三井奥特莱斯公园，是三井集团分布于全日本12家奥特莱斯中的一家，在热衷买买买的天朝购物狂的心目中，其知名度不如位于千叶县的木更津店和坐落于富士山脚下的御殿场奥特莱斯。三井奥特莱斯公园入间店的规模相当可观，共有204家店铺入驻。伦也为博红颜一笑也是拼了，不过在现实中一个高中女生能这么大肆豪买名牌，而且还曾任性的一个人坐飞机回家，难道不应该质疑一下她的家庭情况吗（笑）？另外作为题外话，入间市离『向山进发』的大本营饭能市非常近，坐西武池袋线仅三站地，想一天内购物巡礼两全其美也并非不可能。▲



▲旭山动物园海豹馆



▲三井奥特莱斯公园入间店


The non-daily life in our longing
憧憬的非日常
——浅析成田良悟和他的小说们
■文/浅色回忆
■责编/白石 ■美编/塔里

■是否，你曾望着天边的火烧云发出叹息。

■天桥之下是喧嚣的人潮，斑马线和红绿灯交织而成的结点，把一条条或粗或细的街道拧紧在一起，进而将整个城市连接成一张网。而你，或是刚刚放学归家，或是还要赶回公司。不同的是身份，相同的是在网中的角色。你清楚你今天做了什么，也明白明天将要做什么，甚至还能在别人的身上看到自己更远的未来。于是你感到无助和惶恐，仿佛命运是一只潜伏在网心处的大蜘蛛，正等着作为猎物的你一步步踏入既定的陷阱。同时你也感到厌倦，为什么自己的生活不像屏幕中的世界那样美好，既不会在下一个转角撞到可爱的美少女，也不会感应到身体里的特殊能力被激活，唯一持续的只有重复了千百遍的日常。最后你做出了选择，决定从人群中脱离出来，摆脱城市的脉动，迎来属于自己的被称为非日常的新的道路。

■可是，正在沾沾自喜的你却忘记了——

■明天是一张白纸还是被沾染的黑夜，只有真正抵达，才能明了。

一、城市中的织梦者 dream weaver in city

1980年生于东京都，长于崎玉县的成田良悟。无疑是一位才华横溢的作家。

然而，如果要概括他的特点，恐怕笔者首先能想到的却是以下三点——脑洞大、身体差、人脉广。

说他脑洞大，是因为从『永生之酒』到『无头骑士异闻录』。成田良悟都在用一种日本轻小说界，或者说在全世界范围内都少有作者会经常使用的故事结构——多线程叙事，来演绎自己的作品。

顾名思义，多线程叙事有别于一般作品的地方是故事展开的方式不同。它既不是从某个角色的视角逐层展开故事，亦不是站在上帝的位置，对舞台上各方势力的行动了若指掌。多线程叙事是让读者随着作品的推进，依次投射到不同的角色的身上。在各条故事线中，读者会随着特定人物的想法和动机去感受角色身上独有的变化，偶尔以大人物的思维，偶尔用小人物的算计去品味作者所构建的世界。

多线程叙事的有趣之处在于，读者始终获得的只是故事的一个侧面，虽然可以深入的了解某个角色的情况，却不会看到其他角色的想法或是角色视野之外的事情。而后，当故事线开始收束，读者就会像收集拼图一般，一块块地自主拼合出作品的全貌。在这个过程中，角色之间因为蝴蝶效应带来的化学反应，正是这种手法的精华所在。

多线程叙事自然也有固有的缺点——难以找到代入感和故事性的平衡点。因为在频繁的视角切换中，让读者快速进入某一个角色是困难的。而没有代入感，读者的感情就难以被调动起来，从而对作品本身的发展缺乏期待，进而丧失兴趣。但如果把镜头过于集中到某几个角色上，就会失掉多线程叙事的特色，作品流于平庸。回避这个缺点的办法有很多，譬如作者可以只对视角进行转换，同时保持事件不变，用事件本身来吸引读者的兴趣。就像芥川龙之介原作、黑泽明执导的『罗生门』，一桩简单的杀人案在樵夫、强盗、妻子、女巫四个人各怀算计的描述下，诞生了四个完全不同的版本，当读者拨开这些扑朔迷离的烟雾，抵达故事的真相时，却又发现真实的人性往往令人脱力。成田良悟的作品中比较突出地使用了这个办法的是『永生之酒』的2、3卷。在从芝加哥到纽约的列车上，不同集团的行动纠缠在一起，互为表里的"钝行篇"和"特急篇"让读者只有读完最后一个字，才能恍然大悟，大呼过瘾。



可是，在长篇多线程叙事小说中，总不能始终靠着各种回避的办法来取巧。且看能在这一类中扬名立万的作品，无论是人物线索犬牙交错的『两杆大烟枪』、分章节展现不同角色的『无耻混蛋』，还是用暗线穿起剧本的『云图』、让世人见识到 POV 写法强悍的『冰与火之歌』。它们都拥有一位能支撑整个作品的天才级导演/作者，终究还是需要凭借灵感与才华，寻求人物与故事双赢的局面。况且在轻小说，或者说在 ACG 的领域里。绝大多数的时候角色都比故事重要。一个角色就是一个符号，可以有无限多的衍生品。一个故事却往往在读过之后便被人遗忘。

作为作者，自然不能奢望 ACG 那平均年龄偏低的读者群能做到放开人物，单纯品味故事中的剧情张力和深意。所以，在『无头骑士异闻录』中，我们便看到了一群以池袋为舞台，特点及其鲜明的人们。在有限的篇幅中能把角色形象深化如斯，我们只能猜测，大概成田良悟的脑袋中就装着他笔下的整个世界观。别忘了他可是名校日本大学的地球系统科学专业出身。也许就真的有个模拟的地球，漂浮在他那宽广的脑洞之中（笑）。

同时，在他作品聚散离合的华丽表层背后，也少不得各种匪夷所思的奇思妙想。比如单纯用 DuRaRaRa，BowWow 这种拟声词来命名小说，却意外地让人觉得合适。又比如打着吸血鬼题材的名号写出的『VAMP!』，结果却是一帮更像超能力者的家伙们在全天候卖萌。不过，这也要感谢电击文库对成田的一贯放任（很多时候总编辑还跟着他一起脑洞）。有一次，当成田想要设计一个电锯女作为主角，并且颇有疑虑地表示为了迎合市场是不是需要加点萌化要素的时候，总编辑大笔一挥，豪爽地表示不用了，反正你的风格就是那样。于是，我们便看到了『越佐大桥』而不是『这样算是僵尸吗？』。对此，



成田自然也感恩在心——『无头骑士异闻录』中的粟楠会，便来自对 Media Works 的捏他。四木、风本这些干部的原型也都是与成田相熟的编辑。

他的身体差，根本原因还是写的太快了。从 2003 年正式出道至今的 12 年间，成田用令人咂舌的速度发表了包含在 5 个系列中的 51 本长篇，短篇和番外更是不计其数。即使只计算长篇，平均 4.25 本/年的魔鬼速度，也几乎追平了被称为“人肉打字机”的镰池和马。况且成田还是个速度和质量并重的作家，穿插着创作的 5 个系列并没有降低小说的品质，反而还让他的文笔日渐老练。就算『永生之酒』和『无头骑士异闻录』都是一眼看不到边的特大坑，他的读者们也从未担心成田会像某些富奸那样无限拖稿，或是会像某些杉井光那样随意烂尾。

但是，如此疯狂的写作（还有同样疯狂的玩游戏）也让他付出了不小的代价。翻开他前几年作品的后记，会发现连续几个晚上熬夜这种事情对于成田来说简直是家常便饭。所以因为长期打字（也许是聊天）患上腱鞘炎，因为饮食不规律（恐怕是刷游戏入迷忘记了）导致的胃痛常伴他左右，偶尔还会因为过劳有尿血症状。并且成田那脆弱的免疫系统也拦不住流感病毒，感冒发烧这种普通人的非日常，在成田身上就是日常，不时还会转成更加难治的支气管炎。

不论从哪个角度看，成田良悟下面需要做的事情，都应是放下所有工作，去北海道找个安静的能听见雪落的声音的小镇修养一段时间再说。不过也许真的是他脑洞里的那个世界发生的故事在茫茫多地涌出来，令他不得不用书写来释放。去年『无头骑士异闻录』刚刚完结了 13 卷的第一部，他就又马不停蹄地投入了新的创作。到 2015 年初竟然又写完了 3 卷『无头骑士异闻录 SH』，如此速度也只能让人继续为他的健康捏上一把汗了。

至于成田的人脉（或者说触手）到底有多广，笔者随便汇集了一下从各方面搜索来的信息，便得出了以下的结论——能和成田愉快玩耍的小伙伴大抵有且肯定不是只有以下这些：时雨泽惠一（奇诺之旅）、叶山透（9S）、有泽真水（大神、银飘扬）、冲田雅（大神和七位伙伴）、渡濑草一郎（天空之钟响彻惑星）、おかゆまさき（扑杀天使）、东清彦（阿兹漫画大王）、柴村仁（我家有个狐仙大人）、中村惠里加（双重血统）、上远野浩平（不吉波普系列）、三枝零一（Wizard's brain）、藤原佑（虚轴少女）、宇野耕平（东京



暗鸦）、川上稔（境界的地平线）、榊一郎（废弃公主、棺姬嘉依卡）、三田诚（魔法人力派遣公司）等等等等。

对于热爱轻小说和动画的读者来说，这些完全不会陌生的名字往往会在成田的作品里以彩蛋和捏他的形式出现。例如『无头骑士异闻录』中门田京组四人的名字，就源于上面的几位作者：门田京平＝上远野浩平，渡草三郎＝渡濑草一郎，狩沢绘里华＝有沢まみず＋中村恵里加，游马崎沃克＝おかゆまさき（读音）。狩沢和游马崎谈论的各种 ACG 情报，也大都出自这些好友的作品。

除去以上这些关系好到能在后记里互相吐槽，作品里随意乱入的朋友之外。高产的成田还热衷于掺和进别人的小说里。大家耳熟能详的『某科学的超电磁炮』、『FATE』、『死神』和『弹丸论破』都被他写过外传。镰池和马、奈须蘑菇、久保带人和小高和刚自然也早就是他的好基友了。

最后，作为重度 TRPG 的爱好者，前两年成田还和蘑菇老虚红玉凑在一起参加了三田诚当 DM 的跑团——『Red Dragon』。从放出的跑团记录看，老虚一直在捣乱，红玉一直在卖萌，蘑菇一直在卫宫士郎，而成田一直在做靠谱状等着抖包袱。这四位外加画师しまどりる倒都是本色演出。现如今这跑团记录也计划在今年 7 月动画化，对于这帮家伙来说，真心是连玩游戏都能想办法创收。

综上所述，拥有这些特点的成田良悟，比起不食人间烟火的天才作家更接近一个深度死宅的形象。他作品中的许多梗和细节，出发点也不是为了讨好读者，只是一个宅的下意识行为。但正是这些地方让读者感到“这是一个同路人”并且产生共鸣。在笔者看来，这大概也是他的作品能在不卖萌不卖腐不卖肉不后宫不撕逼不龙傲天的前提下还受到市场追捧的原因之一吧。就像在一些 FANS 中，成田还有个外号叫“胖达”，一方面固然是他应该减肥了，另一方面也正说明，他在读者中建立的作者形象，是有着犹如大熊猫一般的亲和力吧。

二、穿梭于时空中的永生者 BACCANO!

即使已经过了 12 年，即使在大森贵弘的执导下已经有了青出于蓝的动画版。可当笔者再次翻开『永生之酒』第 1 卷时，依旧会被其中诗意般的文笔所触动。

所谓的幸福和不幸一样，都是突然袭来的感觉。

2002 年的夏天，“我”是一位幸运地抽到了纽约五天三夜免费游的普通摄影师。在尽力挤出零花钱，略带兴奋地踏上曼哈顿的土地之后，就正如上面那句老话所说，不幸地被一群小混混抢走了赖以为生的昂贵相机。还好在警察的介绍下，“我”结识了一位戴着眼镜，面容温和的优雅男子。对方谨慎地表示只要支付相当于相机价值十分之一的金钱，他就能为我找回相机。而后，在半信半疑的等待中。一个关于永生和怪物的故事，就从小酒馆的一张桌子上开始，娓娓道来。

在这本据说从创意到完稿只用了 20 天的小说的开始，成田使用“听别人讲故事”这个颇具古典风格的手法，以一种朴实怀旧的笔调描绘出了时光流淌下的温暖气息。不过，真正打动评委，让『永生之酒』能获得大赏的关键，恐怕还在于正戏中的这段演绎——时间一下子倒退到 1930 年的禁酒令时代。混乱的街道上，一位乞丐正在向过路的行人讨钱，读者的视角随着乞丐的视线扫过这个不太繁华的街区。很快，故事的主角之一菲洛出现，他好心打算给乞丐钱的行为却让乞丐见财起意试图抢劫。在乞丐被制住之后，视角便自然而然地跟上菲洛和麦扎走进帽子店，而后又转到了同来帽子店的笨蛋夫妻身上。直到艾萨克出门被塞拉德的



Bootlegs!! バッ 世界の中心、

デュラララ!!×2 ヴぁんぷ!II ヴぁんぷ!III 特急編 The Grand Punk



デュラララ!!×12 バッカーノ!1935-C The Grateful Bet デュララ

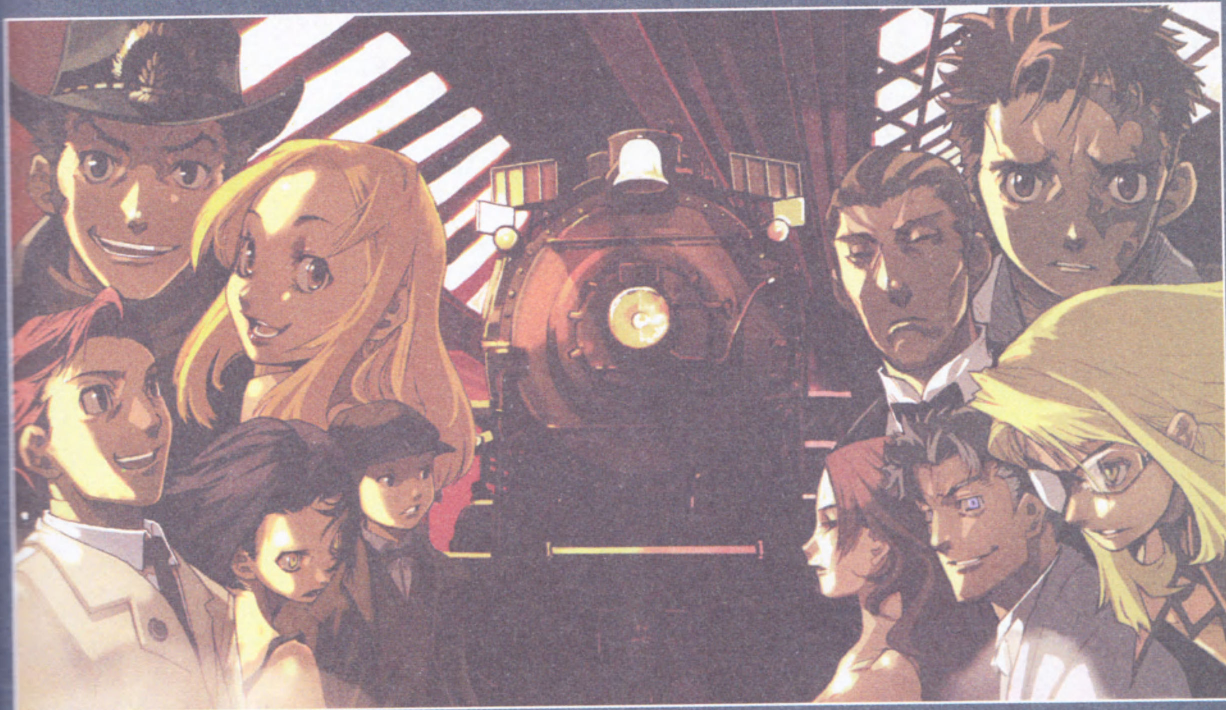
车子撞飞，视角开始跟随塞拉德来到期待着的酒的老人们的聚集地。在塞拉德宣布完全版的"永生之酒"被制作出来之际，视角又随着酒来到了他们的制酒仓库，可是因为两个黑帮成员的玩火，仓库烧了起来。当火灾的黑烟飘上天空，视角再次转回正看到这一幕的菲洛和麦扎，同时喜欢看热闹的菲洛也与塞拉德的人造人艾尼斯擦肩而过。而后菲洛遇到正抱着酒被小混混围攻的塞拉德的仆人巴恩斯。出于恶作剧的心理，菲洛换掉了巴恩斯的酒。而整个系列的故事，也正是从这个换酒的动作真正开始。

在这段剧情中，从一个角色到另一个角色的视角过渡是极为平滑顺畅的，基本都是通过角色身处相同场景或者因为某事有紧密的关联时，自然而然地的切换叙述重点，当读者反应过来的时候，才发现叙述的主语早已转移。成田就像是一个拿着手持摄像机的幽灵，让观众跟随着他的镜头游荡在 1930 年的美国大街上。看似随意的拍摄却串起了这一卷中的主要人物，整段叙述毫无造作浑然天成。同时也为小说结尾处的死而复生留下了精彩的伏笔，不得不让人击节赞叹。

同时，这段演绎也直接影响了后来被广为称颂的动画版 OP。既看过『永生之酒』也看过『无头骑士异闻录』动画版的读者不难发现：都是以展示角色关系为目的的两部动画的 OP，『永生之酒』的蒙太奇衔接用的更多，看起来更流畅。而『无头骑士异闻录』则同场景转换镜头较多，各集团之间比较有区分感。在很长的一段时间里，笔者曾错误的以为这是制作组在做『无头骑士异闻录』OP 时没创意了。然而这次重读『永生之酒』才发现原来一切都是为了贴合小说的文风刻意为之，制作组实在是用心良苦。

说到这，就不得不谈谈『永生之酒』的动画版了。在 2007 年由 Brain's Base 制作的动画版在用心程度上，近年来几乎没有轻改和漫改的动画可以超越。监督大森贵弘和编剧高木登大刀阔斧地对原作 1-3 卷的剧情进行了修改。在 1711 炼金术之船，1930 的永生之酒，1931 的列车大战，1932 的黑帮对抗四个时间线中，他们抛开小说的节奏，首先把最抢眼球的黑帮仇杀、血腥场面和不死者放在前面。为了代替原作中酒馆里的讲述，达到同样的首尾呼应的效果。还特地请出 daliy days 副社长和助手用整理情报的方式梗概了一下剧情，提前强制剧透了一下（当然，这个时候除了原作党根本没人知道那些是结局）。





然而，即使如此，『永生之酒』的动画也没在当季火起来。原因很简单——不论动画制作有多精良，一部 16 集的动画至少需要看到第 7 集才能体会到乐趣，对于追番的观众来说绝对是个噩梦。不过在完结之后，『永生之酒』倒是被品味到其中乐趣的观众口口相传地散播开来，至少在天朝，成田良悟最早的 FANS 中就有不少是因为这部动画而入坑的。同时，『永生之酒』的动画也为后面『无头骑士异闻录』做好了铺垫。2010 年，尽管作为新番的『无头骑士异闻录』依旧需要观看过半的集数才能对剧情明了，但受到的待遇和追捧就与『永生之酒』截然不同。卷均 20000+ 的销量也坐实了当年的霸主地位。

再让我们回到小说。在那列奢华的列车上，成田良悟第一次表露出自己的创作倾向。尽管参与角逐的各方势力有的扭曲，有的疯狂，有的天然，有的腹黑。但在匕首的血光和手枪的硝烟背后，每个角色都充满了直来直去的决意和满溢出来的爱意。身为无口的狂信者又如何？曾发誓要守护并不爱自己的父亲的夏奈，最终

还不是答应了铁路追踪者的求婚。带领着白衣人以杀戮为乐又如何？尽管杀手拉德为人残忍，可他对露亚还不是一往情深（虽然用情的方向比较诡异）。一点小事就哭个没完又如何？当同伴一个个消失在车顶的时候，扎克吉也会掏出炸弹。从不相信人类又如何？只要有笨蛋夫妻，小正太心中的坚冰也有开始融化的那一天。把互相矛盾的属性拧巴在一个角色的身上也是成田良悟一贯的做法。他笔下的每个人物乍一看去都是稀有的神经病，可是随着故事的进展，我们会发现每个神经病切开都有一颗特别真诚有趣的心。

作为成田良悟的首部作品。动画版和本文所提及的『永生之酒』的故事其实只是冰山一角。永生者们的历程，贯穿了从 1705 到 2002 的世界，以一种复杂的结构互相纠缠在一起，并且显然还会继续纠缠下去。就像小说第一卷的结尾，成田良悟狡猾地玩了一次叙述性诡计。当不论是故事里的“我”还是端着书本的读者都认为戴着眼镜的优雅男子是麦扎的时候。对方却在归还相机时微微一笑表示自己叫菲洛，这么多年过来也该配副眼镜了。而后“我”平安回到了位于日本的住处，重新回到了平稳的日常生活之中，直到几年之后——一位名叫龙之峰帝人的学生，搬到了“我”的隔壁。

借用一句评价盖里奇的话，『永生之酒』给人的印象就是“眼花缭乱的多线程叙事，超人意料的意外中的意外。”



三、社会尽头的边缘岛 Etsusa oobashi



被舍弃的岛今天也在继续做梦。

2003 年底，在『永生之酒』连载了 4 卷的时候。成田良悟的第二部长篇小说『越佐大桥』被摆放在从池袋到北海道的大大小小的书店里。

这部被任性地命名为“BOWWOW”的作品抛开了『永生之酒』中的魔幻色彩，描绘了架于佐渡与新泻之间的世界第一大桥——越佐大桥中段的人工岛上的社会生活。因为经济持续的不景气，这个本计划建设成高级住宅区和高级商业区的人工岛最终连同大桥一起被废弃，成为三不管地带。上面聚集着从世界各地奔走而来的偷渡者和犯罪者。2014 年 8 月，在好奇心和叛逆心的驱使下。狗木诚一陪伴着他的女友香奈枝越过大桥，向着传说中的自由岛前进。然而这里并不是适合少年少女玩浪漫的地方。在小说伊始，这对小情侣刚刚踏入岛的范围便遭遇了一场岛内势力之间的枪战，然后成田良悟毫不犹豫地让一颗流弹穿过了少女的身体。

5 年之后，并没有奇迹发生。香奈枝死于那场枪战，而狗木诚一通过裙带关系已经成为岛内四大势力之一——西区的高级干部。某日，西区自卫团长葛原宗司从诚一那里接到与其他势力的大佬们相见的任务，然而当他赶到对方的总部，却发现总部之中早已血流成河，喜欢把头发染成彩虹色彩，被称为“狂犬”的戌井隼人出现在案发现场表示这一切都由他负责。紧接着，他还在岛内广播中表示北区和南区的势力都被他一个人肃清了。他要以自己的形式统一这座岛。然而随着葛原的调查，整件事情的疑点却越来越多。最终在拯救少女夕海的行动中。葛原发现原来诚一才是真正干掉北区和南区势力的人，戌井隼人则是被诚一拿来当挡箭牌栽赃陷害的。可惜戌井隼人正好将计就计，利用此事吹嘘了自己的强大。在获得关注度后又通过夕海让正直的葛原得知了真相。这样一

来，作为杀人者的诚一反而被将死，西区组织迫于舆论和面子也不可能再庇护他。最终随着诚一和隼人在桥头的 1V1 对决。角色更加黑暗的过去也被揭开——

原来在 5 年前的枪战中，香奈枝虽然被流弹击中，已经没有生还的希望。但最后直接令她死亡的，却是一直以她的保护者自居的狗木诚一为了逃避自己没有保护好对方（虽然根本不是他的错）这一事实而发射的子弹。戌井隼人亦拥有着相似的过去，10 年前，还居住在南美的他与父母遭遇了当地的游击队。那些人的常规手段是把小孩劫到自己的兵团里，给他们的第一个工作就是杀掉自己的父母。然后，被胁迫的隼人也许是为了活命，也许只是下意识地扣动了扳机，可当他的父母刚刚倒在血泊里，政府军便攻击了他身处的游击队。命运有的时候就是这样的玩弄着人类，如果他再晚 10 秒开枪的话，便可完全避免这一悲剧。所以，拥有着类似过去，都想逃离过去的诚一和隼人天然地同性相斥。诚一试图通过暴力为岛建立新的秩序，来为自己赎罪。而隼人则是觉得诚一在岛外还有家人，就不要学自己以这个世界为敌才对（说穿了就是两个中二病互相觉得对方抢了自己的风头）。最终，两人的枪战在葛原的介入下戏剧性的收尾。葛原用戴着防弹手套的手





掌抓住了两人的枪管，然后作为前警官的葛原像是教训街上遇到的不良少年那样，给双方各打五十大板然后驱除出岛。

以上，便是『越佐大桥』第 1 卷的梗概。相比『永生之酒』略微严肃正统的风格。『越佐大桥』则是走浮夸路线，全书从头到尾都充斥着各种吴宇森式的经典（装逼）镜头。葛原天天用手接子弹，诚一的手枪能从袖子里甩出来落在掌心，隼人把从几十米高的地方跳海当日常。还有第 1 卷的结尾，诚一和隼人隔空上百米，在海雾中对射出各自手枪里的最后一颗子弹。

当然，成田良悟如此处理并不是因为他好莱坞电影看多了。纵向对比他的同期作品，可以看到他正在试着让角色在最短的时间里给读者留下最深的印象。所以相比角色行为特别正常的『永生之酒』第 1 卷，写作时间差不多的『越佐大桥』和『永生之酒』2-5 卷中的角色就要欢脱的多，给读者的印象也深刻的多。

另外，『越佐大桥』也是从『永生之酒』向『无头骑士异闻录』演进的一个重要节点。后者的某些经典设定与镜头都可以在『越佐大桥』中找到根源。例如上面提到的葛原阻止诚一和隼人的争斗，半年之后『无头骑士异闻录』中赛门阻止临也和小静的一幕完全是这个场景的翻版。经常被各位主角交错光顾的拉面店，显然也是前承『永生之酒』里的帽子店和“蜜糖”，后接『无头骑士异闻录』里的露西亚寿司。还有之后出现的小孩子持枪暴力帮派“鼠”。正是蓝色平方与黄巾贼的雏形。

本作亦是成田的叹号世界观（四部作品的标题中都用了叹号）下年代最晚的作品。给蓝色平方起名的八房，是岛的最早一批住民，并且还设立了岛上的唯一广播——蓝蓝电波。前警官葛原宗司无疑是著名警察家族葛原家的成员，『无头骑士异闻录』的第 10 卷里他还在读初中。此外，弹簧腿乔普林与八房与九十九屋真一与布里尔斯泰因子爵之间的关系也很微妙。就算将来成田爆料这几位是一个人（组织），也完全不会令人感到突兀。

『越佐大桥』还确立了成田“第一部之后写第二部”的习惯。2006 年，人工岛上的故事本已经在一场颇具池袋战争雏形的合战后落下帷幕。但到了 2008 年，成田就以“外传”的名义推出本作的实质第二部『5656』。面对这样一个生命不息，挖坑不止的作者。大概在有生之年，我们永远也看不到成田能把坑好好填满的日子了（笑）。



四、常识之外的吸血鬼 Vamp!

人有时候，会缔造传说

2004年，在『无头骑士异闻录』发布的同期，成田的吸血鬼题材小说『VAMP！』也推出了第1卷。『VAMP！』讲述的是这样一个故事。2004年的5月，一条满载吸血鬼猎人的小船，正向着德国的格尔华斯岛进发。在成田的设定里，吸血鬼和吸血鬼猎人就像蟑螂和除虫专家一样，是普遍存在于世界上的。按照猎人小队的队长卡尔吉拉所说，他们的工作并不比除虫专家更复杂，尽管不同品种的吸血鬼所畏惧的东西也不尽相同，但只要在白天找到吸血鬼藏身的棺材，那么猎人们就赢定了，因为没有吸血鬼不怕阳光。只要先向棺材里射出特制木桩，再把其中的吸血鬼拖出来，对方几乎肯定会在阳光下化为飞灰，再不济也是能力大大减弱，变得不堪一击。

这次他们的任务便是接受了岛上一对夫妻和市长的委托，来清除古堡里的吸血鬼。临时加入这个小队的还有两名新人，分别是普通的男青年巴尔和“食鬼人”木岛闲音。16岁的少女木岛闲音与吸血鬼战斗的理由完全异于常人，她既不是为了金钱也不是为了虐杀的欲望。6年之前，她的弟弟被吸血鬼咬伤。同一天，赖以生存的小村庄遭到毁灭。一开始，她只是为了复仇为了获得力量而啃食吸血鬼，就像吸血鬼需要通过吸食人类的血液维持生存。食鬼人也可以通过吃掉吸血鬼来增强自己的力量。但随着她吃掉的吸血鬼的增多，猎物和猎手的身份已经完全颠倒过来。她已经多次在吸血鬼的眼中，观察到和小村庄毁灭那晚的自己眼中同样的恐惧了。

很快，他们抵达了吸血鬼藏身之处，已经成为了旅游景点的古堡，并且特别顺利地找到了布里尔斯泰因子爵藏身的棺材（就直接摆在屋子里），虽然吸血鬼猎人们也觉得事情有点蹊跷，但还是决定先按照程序开棺再说（这神经是有多大条）。于是在他们的暴力开棺下，棺材被炸成了一堆碎片，完全看不到吸血鬼的身影，地上只有一滩血迹。吸血鬼猎人看到此情此景正打算去市长那里领赏，却未曾想到那摊血液开始在地上组成文字。原来这血液就是布里尔斯泰因子爵的本体，自多年之前他成功把自己液化后（什么鬼），就一直以这种形态生存，基本依靠光合作用取得能量。原来这一切都是身为想打败子爵的半吸血鬼市长博得的计划。他故意装成被吸血鬼迫害的人类，召唤吸血鬼猎人食鬼人去对付子爵，同时那个叫做巴尔的新人也是他安插在猎人队伍里的间谍。可惜本打算玩一出螳螂捕蝉黄雀在后的市长，在控制了吸血鬼猎人们和成功挟持子爵的准儿媳后，才发现原本以为已经牺牲的自己的同伴，竟然在短时间内就被子爵诱之以利晓之以情的全部策反。子爵才是那个瞄准着黄雀的最后赢家。



作为一部名义上的吸血鬼题材小说，成田从科学的层面上，为吸血鬼的存在找到了原理和依据：“进化树上的一支发生了进化方向的突然变异。二次元的存在开始向三次元发展了。可以说，是连接上了另外一个世界。”，简单的说就是吸血鬼其实是连接了别的次元的生物，身体变化和其他的能力都是暂时用别的次元的法则覆盖人类世界的物理法则来达成的效果。这理论和『永生之酒』中酒的原理是一样的，按照塞拉德研究的结果，喝掉酒的人实际上是从一个人，变成了一堆原子级生物的聚合体，所以才能不死并且永生者之间可以相互吸收。如此看来，提供酒的恶魔也许就是从『VAMP！』中吸血鬼借用力量的次元被召回过来的也说不

定。无头骑士的存在同样可以用这个次元理论来解释。这样一来，某特典小说里提到的『永生之酒』里的恶魔和塞尔提从很早以前就认识也就不是什么不可想象的事情了。

相比『永生之酒』和『无头骑士异闻录』，『VAMP！』在写作结构上更接近『越佐大桥』。这两部作品都没有把多线程叙事当做重点，『越佐大桥』偏向的是强化人物形象，『VAMP！』则侧重阴谋陷阱与剧情的各种反转。某种意义上，我们亦可以把『越佐大桥』与『VAMP！』当做是成田良悟对『无头骑士异闻录』的准备和预演。子爵的形象与塞尔提其实蛮接近；鲸木重与圣边琉璃一族恐怕不是有吸血鬼血统就是有食鬼人血统；罪歌的繁殖方式和控制方式就是吸血鬼初拥增加后代的变种；而新罗的恋爱观……更是和『VAMP！』中喜欢子爵女儿的迈克尔如出一辙。总而言之，如果打算读一个轻松愉快的吸血鬼故事，那『VAMP！』应该是个不错的选择。

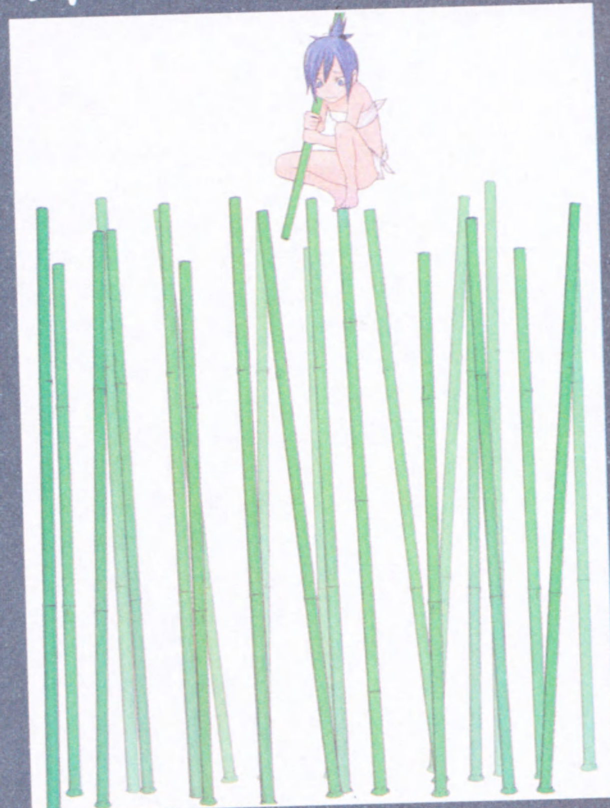
五、非日常中的风暴眼

Hariyama san

在谈论成田良悟人气最高的作品『无头骑士异闻录』之前，我们还需要去收集最后一块拼图——一部在成田良悟的叹号世界观之外的作品：『世界的中心、针山先生』。

这部从 2005 年至今只发布了 3 本的小说其实是成田给『电击 hp』写的主题作文短篇集。第 1 册中的前三个故事，就分别以“都市传说”、“魔法少女”和“勇者”作为主题。都说短篇最能考验作者的功力，就让我们先来看一看成田讲述的第 1 个，关于斧头男的都市传说的故事。

斧头男的这个都市传说也算是流传广泛，基本的恐怖点在于“你家的床下也许也正藏着一个手持斧头的杀人魔。”这种自己吓自己的恐怖联想。故事里的男女主角一二三梦羽与赤神琉流是一对朋友以上，恋人未满的高中同学，





某天，在去梦羽家里做客的时候，琉流撇到梦羽的床下有一个持着斧子的男人，再联想到最近电视上播放的杀人魔事件，她十分害怕。先后用“出门去买昂贵的哈根达斯吧”、“出门去买酒吧”、“我想去外面吃饭”等等理由，试图在不惊动杀人魔的情况下逃离房间。然而梦羽却反常的用“直接拿出哈根达斯冰淇淋”、“摆出了大量的酒”这种反常的行为阻止琉流外出，最后更是面色严肃的直接堵在门口表示今天你不能出去。琉流不禁怀疑梦羽是不是和床下的杀人魔其实是一伙的，正准备谋害自己。她情急之中用火柴点燃了摆在床上的酒。床下的斧头男因为衣服也一起被烧着而逃跑了。然后两人一交流才明白，原来梦羽并没有发现床下的斧头男，而是在窗口看到了外面有提着日本刀的凶徒，以为那是杀人魔，所以才奋力阻止琉流出门。

然而，成田良悟的故事当然还有另一面。在梦羽和琉流回家的早些时候，他们的一位同班同学出于 FFF 团的信仰和对他们的嫉妒，去商店买了一把斧子，打算伪装成最近的杀人魔给两人一个教训。然而这位假斧男却是一个天然呆，在埋伏的过程中找错了房间。当他藏在床下之后，才发现原来自己身处的是一伙黑道的房间。并且床下还放着黑道前两天收缴的烈性炸药。并且更为不幸的是，乱抽烟的黑道们还把一个燃烧着的烟头扔到了自己够不到的炸药旁。既害怕暴露自己，又害怕烟头点燃炸药的假斧男无奈之下只好忍痛砍伤自己的脚，用自己的血来浇灭烟头。可是在这个过程中发出的声音还是让黑道发现了他，情急之下他砍伤了一名黑道，然后夺路而逃。其他的黑道便提着武士刀追了出来，正好被梦羽从窗口看到。而这位假斧男也真是幸运，在他就快被捉住的时候。真的斧男浑身着火的从梦羽的房间跑出，于是黑道们上去一通暴打，把真的斧男装在麻袋里带走了。

如果故事到此就结束了的话，也就只是一篇一般有趣的短篇。成田这个系列真正精彩的

地方在这些零散的短篇要结集出单行本的时候，为了把几个其实没啥联系的故事串联在了一起。他在每个故事上都加入了普通人针山先生的设定，让针山先生以路人甲或者是跑龙套的身份在每个故事里刷刷存在感。各种怪异的人和事都在他身边发生，但对于他的生活却没有直接的影响。犹如处在怪奇事件的台风眼之中。最后再特别增添了一个故事，把斧头男和魔法少女以及勇者联系在一起。

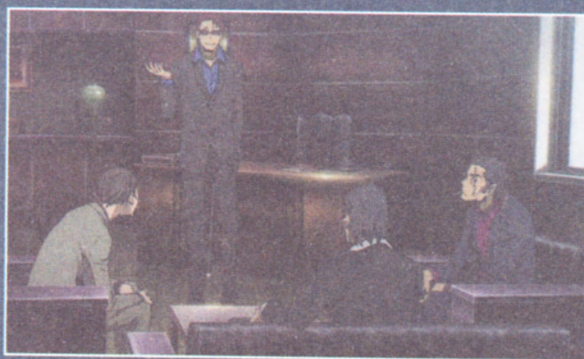
因为这些故事在一开始写的时候完全没有计划会串联。所以成田在最后增添的故事中把多线程叙事发挥到了极致。不再是原先多条主线最终会收束在一起的模式，而是多条主线互相影响，最终各自达成各自独立结局的模式。这也是『无头骑士异闻录』12、13卷那精彩的大结局的由来。对比『无头骑士异闻录』早期的剧情设计，无论是张间美香的头，还是黄巾贼事件。最终各位主角都会聚集在一点——或是DOLLARS的第一次聚会，或是废工厂里的混战。到了中期的圣边琉璃和小茜劫持事件里，成田就在有意把故事改编成多主线分别结局的设计。虽然在最近播出的『无头骑士异闻录 ×2 承』中，我们依旧能看到故事以六条千景发起的一场多人参与的打架做收尾。但无论是龙之峰帝人还是平和岛静雄亦或折原临也，他们的故事线已经不再裹缠在一起，而是奔向完全不同的方向，只有偶尔相交。而这一时期也正好是『世界的中心、针山先生』写成的时间。

最后，虽然成田特别强调『世界的中心、针山先生』和叹号世界观不属于一个系列。但是在安田典生画的插画里，所泽市的校服和来良学园的校服完全是一个模子里刻出来的啊……大概，我们也可以看做这是叹号世界观的一个平行世界吧。



六、池袋众生相 DURARARA!!

通过上面收集的成田和他的作品的拼图，想必此时我们也已经明白，成田那出神入化的多线程叙事能力不是一天练成的，繁华的池袋也不是一天建成的。从『永生之酒』第1卷那略传统的调调，到『无头骑士异闻录』13卷的池袋喧嚣。一路走来，成田作品中“爱”以外的第二个主题“孤独”也越来越明显的在他的角色身上体现出来——『永生之酒』里的永生者这个概念本身就与孤独相伴，『越佐大桥』中的人工岛上都是正在寻找自己人生意义的独行客，『VAMP！』写食鬼人的人生意义只剩下复仇，『世界的中心、针山先生』也有只能把精神寄托在日本动漫里的正牌魔法少女。『无头骑士异闻录』更是让爱和孤独作为一明一暗的两个主题寄宿在每个角色的身上，潜伏在每一条故事线中。





■故事的桩脚—— 粟楠会 & 葛原金之助 & 尼布罗

每张棋盘都会有其边界，每个舞台都会有其边缘，每个故事自然也需要有自己的范围。

当能随便拔起路标的怪物、身为无头骑士的怪物、拥有怪力的怪物等等齐聚在池袋这块地面上时，就更需要成田来标出他们能够肆虐的范围，好让故事不至于无边界地暴走与失控。

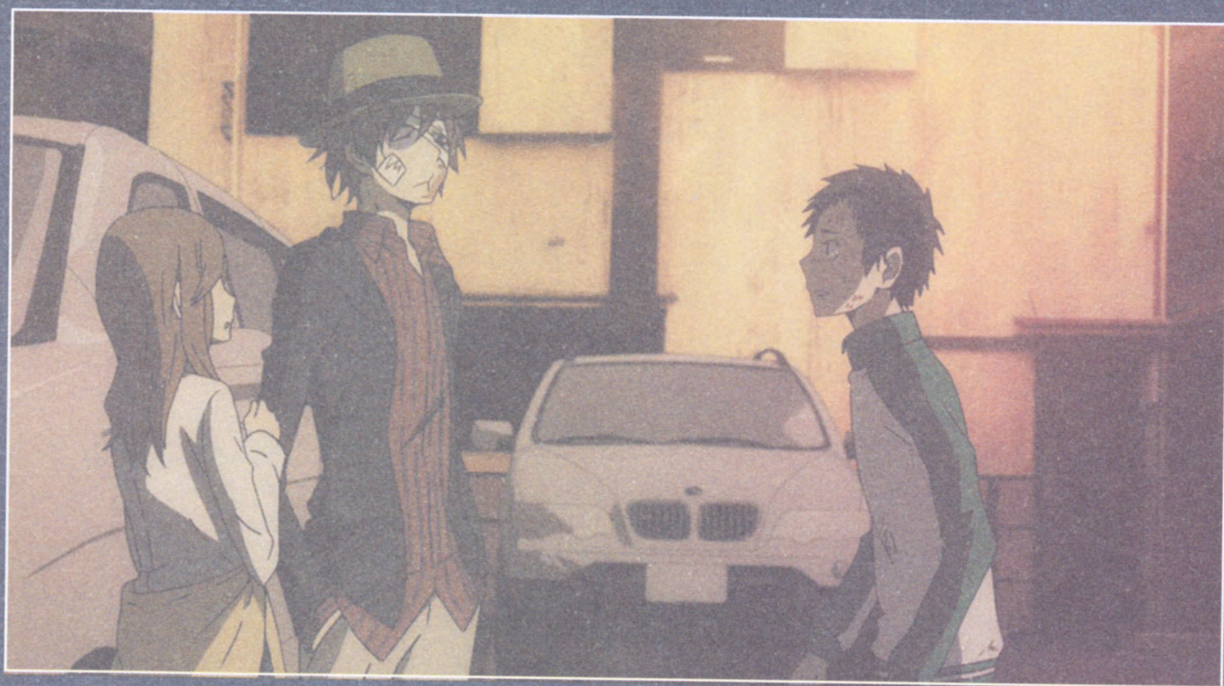
于是粟楠会，白色骑警和尼布罗就成为了这个故事的桩脚，不管平和岛静雄再怎么能打，他的凡人之躯也挡不住子弹。故事里出现手枪的几个场景，无一不与粟楠会有着直接或间接的关系。不管塞尔提再怎么千变万化，她在公路上依旧要向白色骑警低头，六条千景也好，蓝色平方也罢，他们在街头的斗殴也都会刻意选择人烟稀少的地方。警察依旧是角色们无法逾越的线。而尼布罗和岸谷森严则无处不在，尽管后者从体格上讲弱不禁风，但每次却都能顺利地达成目标。

有趣的一点是，在这三方势力的身上，我们很少能看到“爱”与“孤独”这两个要素（粟



楠会从会长到干部都是琉璃粉这个不算），唯一的例外可能就是与杏里有着不小联系的赤林海月。在笔者看来，成田是在用这三种不可抗力，在池袋圈出一块适宜的舞台，来区分规则与混乱、大人与少年、冷漠与温情。小说里曾不止一次表示，像 DOLLARS 和黄巾贼这样松散的暴力团体如果发展的过大，或者是有过线行为，就会招来粟楠会的注意。而到了那个时候，结局不是被粟楠会控制，就是被消灭。换言之，其实舞台之外才是真正的城市与大人世界——一个冷漠、压抑、个体功能化和唯利益至上的地方。而主角们所活跃的舞台，正好处于真实与虚幻夹缝的边缘地带。就像是城市里那些不知名的小巷，我们可能终其一生也不会想走进去看看里面有什么，那么，相信在这样的小巷的某一端存在着打打闹闹的临也和静雄，存在着 DOLLAR、黄巾贼和妖刀，大概也是一件没什么损失却很有趣的事情吧。成田良悟，也正是从这些城市的角落里，开始织起他的梦想。









■池袋的变速箱——

六条千景 & 赛门

城市里的外来者，往往会成为城市前行的最大推动力。

在『无头骑士异闻录』的故事里，虽然有某些人在幕后不断地煽风点火，但几乎每一次的冲突，都是集中在外来者的身上的。埼玉的暴走族团体 To 罗丸的首领六条千景就是这样的一个存在。他在整个故事里一共来了两次东京，第 5、6 卷里他来池袋找 DOLLARS 打架，结果导致了帝人认识到自己创造的 DOLLARS 已经变成了另外的存在，开始和蓝色平方合作进行内部清洗。在第 10 卷里他为了看望门田再次来到东京，却和正臣不打不相识地开始了合作，并且在最关键的时刻推了正臣和帝人这两个不坦率的小伙伴一把。

与六条千景相对的，是露西亚寿司的赛门。这位高大的俄罗斯黑人在黄巾贼事件的结尾狠狠打了临也一拳的事情想必不少人还记忆犹新。作为前雇佣兵和武器商人集团的成员，见识过真正战场的赛门无疑是真的热爱着池袋的和平的。所以每当故事开始沸腾起来的时候，成田笔下的露西亚寿司就在无意之间成为了给故事降温的场所。不论是赛门那蹩脚有趣的日语，还是不同的角色一起吃上一次寿司。都是让剧情暂时慢下来的好办法。

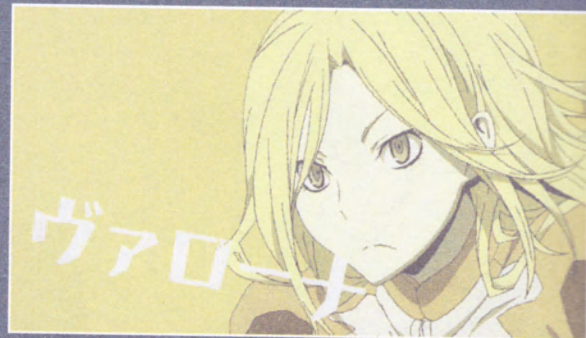
这也是多线程叙事的优势，如果以固定视角展开故事，那么像六条千景这种与主线关系不大的人物突然影响推动局势的走向，只会让人觉得突兀。而在多线程叙事里，因为读者也拥有六条千景的视角，反而会觉得这是命运的巧妙抉择。成田在构筑剧情的时候，这些配角就相当于是池袋的变速箱，故事的加速与减速，只需看下面是谁要上场。

■新参者们——

瓦罗娜 & 粟楠茜 & 黑沼青叶

对于那些刚刚踏入社会的新人来说，城市里总有比自己强的人。

从『越佐大桥』大桥开始，成田良悟便喜欢设计两个极为相似的人物，再让他们对决在一起。瓦罗娜与粟楠茜，一个是俄罗斯武器商的千金，一个是日本黑道的爱女。要说人类也真是奇怪。做医生的父母都不希望孩子再做医生，做老师的父母都不希望孩子再做老师，做黑道的父母自然更不希望孩子再做黑道。只不过大家采取的办法不尽相同，瓦罗娜的童年只有书来陪伴，粟楠茜则是尽量普通地生活在学校之中。然而孩子却未必喜欢父母的这种“保护”。善意的谎言依旧是谎言，当日常与真相之







间的差距被揭开，所带来的只能是更大的反噬。

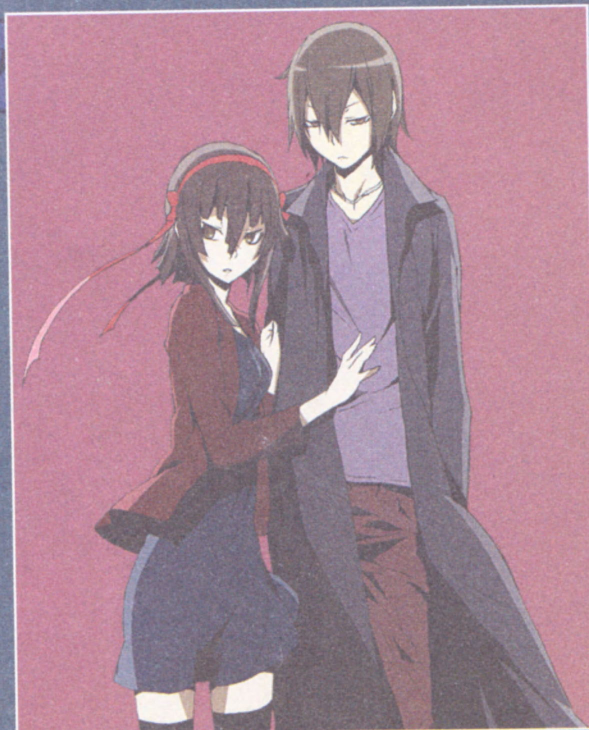
于是，认为自己能改变世界的孩子们拿着真枪和电击枪来到了池袋。于是，遇到平和岛静雄的孩子们发现原来自己什么也无力改变，反而正在被城市慢慢同化。于是，瓦罗娜与粟楠茜的对决就这样被成田出人意料地安排在了静雄的身上，并且在 13 卷的末尾，似乎已经有人先胜了一局（笑）。

比起踏入城市并且找到了值得敬佩和仰望对象的两位大小姐。黑沼青叶就要口是心非的多。毫无疑问，在故事的绝大部分时间里，这位蓝色平方的实际领导者是怀抱着染黑帝人，进而篡夺 DOLLARS 的想法的。然而，一度视临也为假想敌的他却忽略了一点：真正的阴谋策划者从来不会亲自下场以身犯险——除非他已经把生死置之度外。面对能一边和蔼地问着“你暑假作业做完了吗？”一边把圆珠笔插穿掌心的龙之峰帝人，黑沼青叶不是输在实力上，也不是输在智谋上，而是输在了气场和决意上。

■怪物之爱——

圣边琉璃 & 鲸木重

因为城市很大，所以不管你有多异类，都能找到同类。





因为城市很大，所以不管你的同类有多少，都可能只是擦肩而过。

圣边琉璃就是这样一个幸运儿，鲸木重就是这样一个不幸者。

如果说瓦罗娜和粟楠茜只是因为家世的关系，自出生就与普通的人类不同，进而导致孤独。那么圣边琉璃与鲸木重便是从基因里就刻着怪物的印记，天然便无法和人相互理解。她们一个披着怪物的皮，化身成为连续杀人狂“好莱坞”，另一个干脆用上了淀切阵内的名号，自己则藏身于秘书的位置上遥控一切。

决定了前者和后者截然不同的人生的关键，还是在于静雄轰飞“好莱坞”和伊戈尔的那一拳。由此圣边琉璃才被平和岛幽捡回家去，同时也认识了身为无头骑士的塞尔堤。前者因为从小和静雄一起长大，恐怕直接从圣边琉璃的身上看到了哥哥的影子。后者则让圣边琉璃见识到这个世界上还有比自己怪异的多的存在，一直束缚着自己的心结也在这两方面的共同作用下得以解开。

所以，鲸木重对自己外甥女辈的琉璃的嫉妒也可以理解。毕竟恋爱、朋友、梦想这些人生中最美好的事情对方全部拥有，而自己甚至连身份都要多重伪装。虽然淀切阵内这个集团是自己最好的保护伞。但躲入了伞内的同时也就隔绝了和外界的绝大多数联系。

成田良悟虽然喜欢在作品中设计冲突，却很少设计类似塞拉德这样的传统坏人。从『越佐大桥』开始，他的作品里就少有真正的反派。波江和鲸木重这种存在，实际上也只是价值观和目的恰好与主角群们有冲突。当冲突解决，这些存在不仅不会再为难主角们，反而还能顺理成章地在合适的时刻出手助攻。

因为对于成田笔下的角色来说，怪物和人的分界线还是落在一个“爱”字上，有爱的怪物会变成人类，没有爱的人类也会成为怪物。









■池袋的良心——门田京平＆渡草三郎＆狩沢绘里华＆游马崎沃克

被誉为“池袋的良心”的门田京平和他的小伙伴们，大概是整个故事里最贴近城市人的写照。

在绝大多数的时间里，出现在我们眼前的四人组都是有着强烈符号属性的人物，比如古道热肠的门田、琉璃脑残粉的渡草、腐女狩沢和活在二次元的游马崎。他们乘坐着厢型车穿梭在城市的每一个故事里，偶尔在关键时刻出来维持住池袋某个角落的秩序。可是却少有人会问——为什么这四位每天都开着车四处闲逛。

其实这也是城市－陌生人社会的特点。在必须互相协作才能生存下去的乡村，人与人之间的关系是紧密的，所谓远亲不如近邻，邻居乃至一个村子的居民可能都会是熟人或朋友。但在通过交易连接在一起的城市里，我们即使足不出户，都能方便的通过网络享受到各种上门服务。人只是城市里的一个零件，我们用自己的价值（工作）换得货币再去交换生活资料。

同时，我们的住宅也成为了用于生活和休息的一个功能性的模块，所以在城市里邻居互相不认识是再正常不过的事情。既然只要按照城市的规则就能很好的活下去，我们也就没有必要去花费额外的时间和情感成本，对其他人的生活去了解和追根究底了。所以我们在潜意识里便不会对门田他们闲逛的行为产生多大的疑惑——我们认识的他们就是这样，至于为什么是这样，这不是我们应该考虑的。

直到门田被袭击住院，四人组的另外三人才真正展现出他们各自特别的一面。以收房租为生的渡草原来也是颇有名气的工业学校的领袖人物，开车把人撞飞一点也不含糊。作为冰雕师的游马崎并不仅仅只会玩燃烧瓶，背包里还有更非日常的自制火焰喷射器。会做饰品的狩沢正经起来可以依靠的程度也不下门田。成田总是喜欢这样一点点的揭示人物的全貌，给人一种“蝙蝠侠原来是你家邻居”的既熟悉又陌生的新鲜感。更重要的是，这样一来，读者们认识门田四人组的过程，就像是我们在城市中和陌生人相识，在互相了解试探后，最终成了朋友的过程。对角色的亲切感便也自然而然地留在了读者心里。

■影帝们——龙之峰帝人＆纪田正臣＆园原杏里

如果有机会让龙之峰帝人回到他抵达池袋的那一刻，给他一次重新选择的机会，恐怕他的决定，依旧会和现在差不多。

因为他本来就是一个不甘于日常的人。还记得第 1 卷的结尾，DOLLARS 的第一次聚会吗？通过一条短信就调动上百人，以一人之力战胜矢雾研究所的壮举看起来是那么的精彩，几乎没有人可以抵挡对这种“权力”的诱惑。虽然帝人无疑是一个好人，但是他在追寻非日常的过程中创造出来的 DOLLARS 所拥有的力量却远远超乎他的想象。匹夫无罪怀璧其罪，不愿意放弃 DOLLARS 的帝人开始联合青叶，试图从内部开始肃清 DOLLARS，让 DOLLARS 回到最原始最理想的状态下。但正如河水不能倒流，帝人很快就发现当 DOLLARS 开始运转，就不可能回到当初那个纯洁且兼容并包的状态中。他所做的一切，无非只是另一种改变 DOLLARS 的方法。



而这一切在纪田正臣看来是那么的熟悉，第 13 卷的帝人，其实就是第 3 卷的自己。只不过自己是被临也玩的团团转，而帝人则完全是靠着本身的力量走到了这一步。帝人、正臣与杏里之间的微妙关系，其实也可以看做是从学生身份所处的“熟人社会”骤一踏入城市所属的“陌生人社会”的不适应。一方面，交际的需求和这个年龄特有的不安分让他们各自创造了 DOLLARS 和黄巾贼这两个小圈子（至少一开始是小圈子）；另一方面，在面对心里最在乎的那一层次的对象时，他们又会像单恋中的少女那样，尽力掩藏起自己不好的一面（虽然很多时候只是自我意识过剩）。

所以便有了三位影帝，表面上他们只是来良的普通学生，放学一起回家一起逛街。暗地里一个在网络上观察着全局，一个是一群人的将军，还有一个在池袋拥有数百个随时可控的“孩子”。讽刺的是，虽然他们本身就具有追求非日常的冲动，但对于自己拥有的非日常，却避讳莫深。回头看看帝人刚到池袋和正臣重逢







的画面，我们不难发现那并不单纯是积年老友的重逢，双方无疑都夹杂着一些陌生感和胆怯。只不过这一切都被正臣用喋喋不休的话唠属性掩盖掉了，也是很久以后，我们才明白纪田正臣这个人物，越是表现轻佻，越说明他心中彷徨。

造成这一点的根源，并非是对力量的追求，也不是单纯的中二病发作。而是他们都在小心翼翼的追求和维持着“三个人是好朋友”的关系。在黄巾贼的事件后，帝人和杏里约定等到三人一起再揭开秘密，而当帝人隐约知道了杏里的秘密后，他随即开始追求对 DOLLARS 的掌控。这个略显诡异的行动，表面上的理由是“为了让 DOLLARS 恢复本来的样子。”实际上则是在看到杏里的实力和正臣的遭遇后，他只是怕自己的力量或是经历不足，没有资格去和自己的朋友并肩而已。同样，正臣在黄巾贼事件后的离开池袋和杏里自称“寄生虫”亦是同样的缘故。不得不说这是一组太可爱的人，幸好故事兜兜转转，喜欢写大团圆的成田，给了他们一个 GOOD END——

在『无头骑士异闻录 SH』中，他们终于做到了正臣所说的：“所谓朋友，就应该共度过那无意义的时间。”

■混乱与秩序——折原临也 & 平和岛静雄

为什么选择池袋做舞台，成田良悟其实是有着考虑的。

世界上最大的都市之一——东京，和每个城市一样都有着分散在城市各处的不同风格的商业区。像两大核心新宿和池袋，电器街和宅的圣地秋叶原，有着江户情趣的浅草，时尚潮流的涉谷。而新宿和池袋如果再详细区分一下，



就是有歌舞伎町的新宿更偏向大人的世界，而被学校包围的池袋，更多的沾染了年轻人的气息。

所以成田才会把临也与静雄按照他们的气场分别置于新宿和池袋。就本质来说，每每躲在幕后遥控的临也并不是坏人，干着催款业务的静雄也不是普遍意义上的好人。他们都是社会中的异类。前者因为智商太高，对一般人的生活根本提不起兴趣，所以干脆自己把自己摆在近似“神”的俯视者位置，以整个人类为自己的毕生目标。后者因为力量太强，一般人的生活对他来说稍微一用力就会被损坏，所以只好离群索居干着不是那么正常的工作。他们两个人的本质都是孤独，却选择了完全不同的纾解方向。临也把整个人类当做自己的恋爱对象，自然希望用混乱看到人类更多不同的侧面（就像我们都喜欢给自己养成的角色换衣服）。静雄深受自己不受控制的力量所苦，所以更愿意维护没有破坏和暴力的安稳生活。

那么，分别代表着混乱和秩序的这两位便肯定是天生的死敌。不过作为一个宅，成田显然也是更喜欢安稳的。这种偏好也体现在故事里临也和静雄的待遇差别上。穿着奇怪酒保服，有着怪物般怪力的静雄，不仅有着数量众多的朋友，还破天荒被喜欢 1 对 1 凑 CP 的成田发了两个妹子。反观临也，虽然嘴上说着平等着爱着每个人，但真相是因为他根本没朋友。中学时担下刺中新罗一刀的黑锅，细品起来其实也有“不想失掉生物社,从而失掉唯一的这个朋友”的这一层意思在里面。临也和静雄之间的恩怨更像是两个互相挑衅的小学生，一边安排着一个又一个的阴谋，另一边整天想着捏死那只蟑螂。说到底都是因为太孤独和寂寞，所以需要找个人来陪吧。





在笔者看来，静雄令人印象最深刻的地方不是他能把自动售货机当砖头扔，而是深夜的小巷里，骑着黑色自行车的他指着头顶的影子说："塞尔堤是我很重要的朋友！"

临也令人印象最深刻的地方也不是他操弄人心犹如摆放棋子般轻松，而是某天在看到聊天室里的各位其乐融融地吃了火锅之后，表面无所谓实际心中落寞地对身边的波江说："我请你吃火锅吧。"

■最高之爱——塞尔堤·史特路尔森＆岸谷新罗

尽管本作的中文译名叫做『无头骑士异闻录』，成田良悟也曾不止一次表示这是围绕着无头骑士所展开的故事。但在实际的剧情中，塞尔堤和新罗这一对的存在感，显然没有更有主角气场的临也和静雄高，有些时候甚至还不如年轻耀眼的来良三人组。

不过这并非是翻译在玩标题党，塞尔堤和









新罗虽然只是众多主要人物之一，却起着穿针引线的作用。作为搬运工的塞尔堤几乎参与到了池袋的所有事件中，新罗举办的火锅大会囊括了除了某人之外的所有主要角色。后期池袋战争时，他们的公寓更是成了一干人物的大本营和宿营地。岸谷新罗这个角色的特异性与折原临也刚好相反，后者因为没朋友，所以只能以全人类为对象排遣寂寞，新罗则是在 4 岁的时候便爱上了没有头的塞尔堤，从此虽然表面上还是个正常的密医，对待病人谦和有礼，细致入微。但内心里已经变成了"对这个世界上的所有人类都不感兴趣。"的这种状态。

从小学开始，新罗就在以塞尔堤不经意间流露出的喜好，来规范自己的一言一行。因为塞尔堤认为应该有社团活动，他就拉着临也弄了个生物社。因为塞尔堤觉得该和朋友搞好关系，就介绍临也和静雄这一对冤家相识。同时，塞尔堤在岸谷家寄宿的时间里，无疑也是在被新罗所影响的。从爱尔兰身穿盔甲负责报丧的无头骑士，到池袋街头计算当月家计的无头主妇。虽然在普通人眼里她依旧是特异存在，不过此特异和彼特异已经截然不同。

到底是塞尔堤造就了岸谷新罗，还是新罗融化掉了塞尔堤？这个问题恐怕永远也没有一个确切的解。不过我们可以确定的是，成田所

期望和赞颂的爱情标杆，就是像塞尔堤与新罗这样，在漫长的时间里，从初遇到相知，互相影响，互相牵动，互相磨合，最终双方犹如齿轮般严丝合缝地契合在一起。即使不用语言，也完全知道对方想要说的是什么。即便没有表情，也能明白你是在笑还是在哭。13 卷的末尾，当取回头颅的塞尔堤成功骗过了所有人包括捧着书的读者的时候，唯有新罗信心百倍的奋力飞向天空，一刀两断取回了自己的羁绊。

如果爱情是有形状的，那么塞尔堤与新罗的爱情，必定是能够挂在卢浮宫里的最高的艺术品。正所谓——

君之所至，青山常在。

结：池袋西口五岔路交叉点

epilogue

随着青叶拜服在帝人的脚下，随着临也倒在不知名城镇的街头。『无头骑士异闻录 X2 承』的故事也告一段落。在制作方后续的计划中，『无头骑士异闻录 X2 转』将在今年 7 月的夏番中播出，大结局『无头骑士异闻录 X2 结』则要到转年的 1 月。这样安排显然也是照顾到了成田良悟下一阶段的发展，从他作品的出版时间表上不难看出，其他系列基本处于停滞的状态。他现在的工作重心已经完全倾向了『无头骑士异闻录』，除去动画化之外，PSV 和手游也成为了新的阵地。动画作为最好的宣传方式，自然要分割开来以达到最大的效果。

在日本的轻小说界中，成田良悟是少有的能写出宏大感的作者。『永生之酒』里，他用跨度极大的年代，把时间凝集成的风霜融入作品，让人不时有在欣赏发黄的老照片的恍惚感。而『无头骑士异闻录』则是以小见大，就像一幕出场人物众多的话剧，虽然比起动辄拯救世界的 ACG，本作中的事件简直是微不足道的小事。但就是这一件件的细微小事，最终被成田编织成了梦幻的池袋。在『无头骑士异闻录』中，宏大的不是故事，而是池袋这个整体。

这就像池袋著名的五岔路口，每当红绿灯转化，四面八方的人流便会交叉猬集在一起，而后再度分散到四面八方。每个人都可以是有故事的人，每个人也都是自己那部书的主角。人与人的轨迹在立体的城市中互相交错，缠绕。既然我们都身处于有限的时光中，那么就应趁着年轻，去挥霍青春。日常也好，非日常也罢。真正重要的，恐怕还是为自己那颗孤独的心，找一个有爱的居所吧。

大概，这就是人类之美。

也是城市之美吧。▲





附录：成田良悟系列小说出版日期一览表

出版时间（日版）	书名	系列
2003.02	バッカーノ !The Rolling Bootlegs!!	永生
2003.08	バッカーノ !1931 钝行编 The Grand Punk Railroad	永生
2003.09	バッカーノ !1931 特急编 The Grand Punk Railroad	永生
2003.10	バッカーノ !1932 Drug & The Dominos	永生
2003.12	バウワウ！ Two Dog Night	越佐
2004.02	バッカーノ !2001 The Children Of Bottle	永生
2004.04	デュラララ !!	无头
2004.05	ヴぁんぷ！	VAMP
2004.07	Mew Mew! Crazy Cat′s Night	越佐
2004.09	バッカーノ !1933〈上〉THE SLASH ～クモリノチアメ～	永生
2004.11	バッカーノ !1933〈下〉THE SLASH ～チノアメハ、ハレ～	永生
2005.03	デュラララ !! × 2	无头
2005.06	ヴぁんぷ！ II	VAMP
2005.08	ヴぁんぷ！ III	VAMP
2005.10	世界の中心、針山さん	针山
2005.12	がるぐる！ Dancing Beast Night〈上〉	越佐
2006.05	がるぐる！ Dancing Beast Night〈下〉	越佐
2006.08	デュラララ !! × 3	无头
2006.10	バッカーノ !1934 狱中编 Alice In Jails	永生
2006.12	バッカーノ !1934 娑婆编 Alice In Jails	永生
2007.02	世界の中心、針山さん 2	针山
2007.04	バッカーノ !1934 完结编 Peter Pan In Chains	永生
2007.07	バッカーノ !1705 The Ironic Light Orchestra	永生
2007.10	バッカーノ !2002【A side】Bullet Garden	永生
2007.11	バッカーノ !2002【B side】Blood Sabbath	永生
2008.03	デュラララ !! × 4	无头
2008.08	ヴぁんぷ！ IV	VAMP
2008.11	5656（ゴロゴロ）! Knights′ Strange Night	越佐
2009.01	バッカーノ !1931 临时急行编 Another Junk Railroad	永生
2009.03	デュラララ !! × 5	无头
2009.07	デュラララ !! × 6	无头
2009.10	世界の中心、針山さん 3	针山
2010.01	デュラララ !! × 7	无头
2010.04	バッカーノ !1710 Crack Flag	永生
2010.06	デュラララ !! × 8	无头
2010.10	ヴぁんぷ！ V	VAMP
2011.02	デュラララ !! × 9	无头
2011.06	バッカーノ !1932-Summer man in the killer -	永生
2011.08	デュラララ !! × 10	无头
2011.12	バッカーノ !1711 Whitesmile	永生
2012.05	デュラララ !! × 11	无头
2012.09	バッカーノ !1935-A Deep Marble-	永生
2012.12	バッカーノ !1935-B Dr. Feelgreed	永生
2013.03	バッカーノ !1931-Winter the time of the oasis	永生
2013.06	デュラララ !! × 12	无头
2013.10	バッカーノ !1935-C The Grateful Bet	永生
2014.01	デュラララ !! × 13	无头
2014.04	デュラララ !!SH	无头
2014.08	デュラララ !! 外伝 !?	无头
2014.10	デュラララ !!SH × 2	无头
2015.01	デュラララ !!SH × 3	无头

HOLLOWINGS

朱紅
-VERMEIL-

Ancient : Ashen Blood

古都　辰砂銘

夜桜

萌姬狐娘回想集

illust by xin & obiwan



萌姬狐娘回想集

萌姬原創繪本紀念畫集，5月全國發售

東京COMIC1☆9首發





萌姬原創看板娘插圖總集篇，收入20張過往及新圖20張

套裝內容



規格B4全彩24p



紙袋



A2大海報



特典：特大挂畫

新作情報： 5月發售艦娘U511&呂500和天津風的等身抱枕，萌姬淘寶店接受預訂中。

6~8月的艦娘新本及周邊若干將在C88和國內同步發售，詳情請關注萌姬官網和微博。

萌姬官網：www.moehime.org

萌姬微博：weibo.com/oymoe

萌姬淘寶：oymoe.taobao.com

萌姬

萌♥姬

PRINCESS OF MOE

WWW.MOEHIME.ORG

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价



第三版连装炮酱来袭

新表情，面料全面升级为珍珠超细短毛绒
手感提升更加顺滑
狂热价 :75.05 元　~~原价 :79 元~~



2014 GALGAME 年鉴

2014GALGAME 年鉴终于来了，122 部作品图鉴介绍，
51 页超大篇幅。2014 年 GALGAME 榜单评论与业界分析，
11 部良作详细点评介绍，4 部佳作剧情赏析解读。
印刷精致，并附赠人气精美明信片。

狂热价 :47.31 元　~~原价 :49.8 元~~



Lovelive! 东条希 玄学祈福挂饰

74 期杂志原配礼品还原，火热销售
狂热价 :6 元　~~原价 :12 元~~

Lovelive! 布制御守

μ 's 全员到齐
全 9 款



许下您的心愿，领取您的御守
狂热价 :10.01 元 / 个　~~原价 :15 元 / 个~~







Lovelive! 投影笔 μ 's 全员 共 9 款

前方高能预警，神级精神污染
狂热价 :13.5 元 / 支　~~原价 :15 元 / 支~~



扫我．戳我
用“手机淘宝”APP 扫一扫

Two Dimensions Mania

二次元狂热 78

微博： http://e.weibo.com/2dmania
信箱： jediliao@163.com

封底故事
『美城计画』





光盘定价 25 非卖品